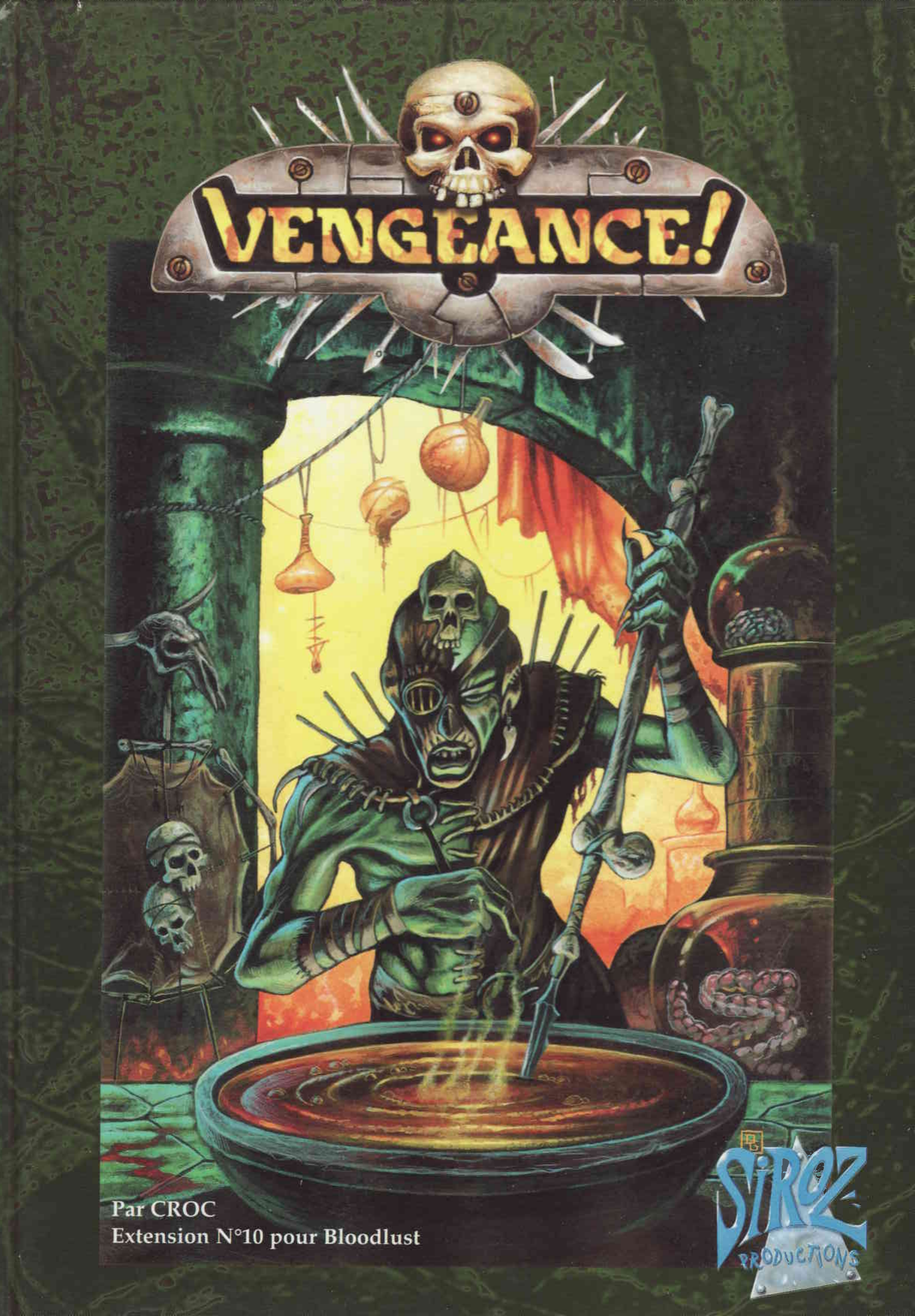

VENGEANCE!
Par CROC
Extension N°10 pour Bloodlust
Siroz
Productions



Chapitre 1 Généralités

Toutes les dates données dans ce supplément sont basées sur le calendrier de Raz, décrit dans les règles du jeu de base de Bloodlust. Il est totalement différent de celui de Tanaephis, mis en place par les Derigions. Pour le calendrier de Raz, Néinnes est né en 10527. C'est le début du calendrier Derigion précédemment cité. L'action de cette extension se déroule à partir de 1036 Ap. Néinnes, en 11563 selon le calendrier de Raz (et, cela tombe bien, selon le calendrier vaerelien).

En réalité, les personnages-joueurs qui ont joué la campagne « Eclat de lune » devraient arriver sur Vaeriel en 1051 selon leur calendrier et donc en 11578 selon celui des Vaereliens. Ce supplément étant destiné à tous les maîtres de jeu (et pas seulement à ceux qui ont maîtrisé la campagne), il est normal que la base de cette extension soit la même que celle utilisée pour décrire Tanaephis dans le jeu de base.

Le pluriel de Stilfari est Stilfari'n. On qualifie de Vaerelien tout ce qui vient de Vaeriel (notez la disparition du « i » après le « r »). Dans le même ordre d'idée, les habitants sont les Vaereliens.

Un habitant de Vaeriel vit en moyenne 100 ans mais la technologie stilfari est tellement puissante qu'un individu riche peut espérer vivre plus de 1000 ans. Sur Vaeriel, la vie ne s'écoule pas au même rythme que sur le monde barbare de Tanaephis.

La monnaie sur Vaeriel est représentée par des dents humaines, selon le barème suivant : 1 canine = 2 incisives = 20 molaires. Certaines dents de créatures monstrueuses (la plupart du temps des dinosaures des jungles qui entourent les sept villes) valent plus cher et sont donc considérées comme un moyen de paiement de luxe. Certaines peuvent valoir jusqu'à plusieurs centaines de canines. En général, à moins que le contraire ne soit indiqué, toutes les sommes précisées dans ce supplément sont exprimées en nombre de canines humaines.

Sur Vaeriel, il n'existe aucun cheval à l'état sauvage et les Stilfari'n qui en possèdent les ont fait venir de Sulustan ou de Tanaephis. Aucun indigène n'en utilise. Méfiez-vous donc de descriptions improvisées où des cavaliers parcourent la jungle au grand galop !

Nous avons appris que les personnages-joueurs, étant anciennement des Vaereliens, peuvent parler et comprendre à peu près ce que disent les Vaereliens (et vice versa). Pour ce qui est des indigènes, ils devront faire comme sur Sulustan : se débrouiller avec des gestes ou de petits dessins. Les autres peuplades de l'Empire Vaerelien, dont les nécromanciens, parlent couramment le Vaerelien.

Les habitants du sous-sol parlent une langue vaerelienne plus pure et donc plus ancienne que les autres. Elle n'est pas totalement compréhensible par ceux qui parlent le nouveau Vaerelien (celui de l'extérieur) mais le jeu de rôles étant une grande famille, les personnages-joueurs et les PNJs devraient pouvoir se débrouiller. Ce n'est pas réellement logique mais c'est bien plus simple pour des parties passionnantes.

Chapitre 2
Vaeriel

Le continent de Vaeriel est à peu près deux fois plus petit que Tanaephis, soit environ 2500 kilomètres sur 2500. Il a très mal supporté la précédente glaciation et 80% du territoire est constitué soit de glace, soit de roches désolées. On y trouve aussi des ruines qui datent d'avant la glaciation. Cette partie est très peu habitée mais abrite par contre pas mal de créatures bizarres.

Les 20% restants sont les plus intéressants. Ils ont une forme parfaitement ronde puisque c'est la partie qui a été protégée magiquement de la période glaciaire. On trouve la capitale de Vaeriel en son centre exact (c'est de là qu'est partie la « protection » contre le froid). Cette partie est pratiquement entièrement couverte d'une jungle absolument resplendissante dont la taille est à peu près de 500 kilomètres de diamètre. On y trouve 6 villes réparties en hexagone autour de la capitale, à 10 kilomètres de cette dernière. La faune locale est essentiellement composée de dinosaures (les habitants du continent entier avant la glaciation).

Mais étudions en détail ces régions avant de rentrer plus encore dans les détails.

Les étendues désolées

Les étendues désolées forment 80% du territoire de Vaeriel et n'abritent même pas 1% des formes de vie du continent. Ces étendues formaient, lors de l'année de Raz précédente, une gigantesque jungle où vivaient en harmonie animaux et humains et où s'était développée une civilisation relativement avancée (moins que les Stilfari'n, mais plus que les habitants de Tanaephis). L'hiver a malheureusement détruit toute forme de vie, ainsi qu'une grande partie du décor paradisiaque.

Le sol est presque entièrement composé de pierres d'une relative petite taille, dans le genre de la moraine que l'on trouve au pied des glaciers. Le sol est balayé par les vents et il n'est pas rare que de petits cours d'eau partent des montagnes du bord du monde pour former des ruisseaux et des rivières qui coulent jusqu'à la mer. Les fleuves sont inexistants et les conditions météorologiques et les saisons modifient souvent le cours des rivières. Ainsi, de petits canyons, vides durant 80% du temps, se remplissent d'eau lorsque les pluies sont plus fréquentes. Pire encore, certaines régions proches de la mer peuvent se transformer en marais salants, un endroit où même la boue est salée.

Les anciennes montagnes sont aplanies et forment simplement de grandes collines encore plus sauvages que les plaines; les roches sont plus grosses et forment un entrelacs de caches et de petits chemins formés par les quelques créatures qui y vivent. Les cavernes y sont nombreuses mais ne peuvent pas vraiment accueillir d'habitants puisque les amoncellements de roches sont plutôt instables.

Le climat est froid, plutôt sec durant 80% de l'année, très humide les 20% restants. Les formes de vie supportent très bien ces conditions météorologiques et c'est plutôt le manque de végétation qui cause des problèmes (les plantes acceptent en effet très mal ce genre de conditions de vie).

La table qui suit devrait vous permettre de vous faire une idée sur cet endroit où il est relativement difficile de vivre.

Saison	Durée	Température (min/max)	Pluviosité
Saison des pluies	2 mois par an	10/15	Importante
Saison intermédiaire	2 mois par an	7/12	Faible
Saison sèche	8 mois par an	5/10	Nulle

Paradoxalement, les conditions de vie sont encore plus dures durant la saison humide, surtout parce que les pluies peuvent à tout moment changer le cours des voies d'eau ou faire s'affaisser collines et monticules.

Durant cette période, tout est instable et il est très difficile de retrouver son chemin. Pour parachever le tout, cette période correspond aussi à celle où les matins et les soirs sont noyés dans un brouillard particulièrement dense, partout où il y a de l'eau (donc pratiquement partout).

La flore locale est réduite à sa plus simple expression, souvent juste quelques lichens et plantes de petite taille. On trouve par contre moult herbes desséchées, arbres réduits à l'état de troncs et mousses jaunies par le froid et la sécheresse. Durant les deux mois de saison sèche (et environ le mois de saison intermédiaire qui suit), la végétation est complètement différente : elle se met à pousser de façon complètement inconsidérée et même les arbres morts reprennent des couleurs.

C'est le moment de l'année où les herbivores sont les plus actifs, dévorant tout ce qu'ils peuvent avant que tout ne disparaisse à nouveau. Il est d'ailleurs étonnant que, durant cette période, les prédateurs soient les plus discrets possible. Ils doivent être conscients que leur survie dépend de la nourriture que leurs proies peuvent accumuler durant ces trois mois de profusion.

La plupart des herbivores qui vivent dans les régions désolées de Vaeriel sont soit énormes (ils accumulent la nourriture durant trois mois et brûlent leurs réserves durant les 9 mois restants), soit habitués à jeûner durant de longues périodes de l'année. La plupart ont en fait un régime alimentaire mixte et les herbivores-nécrophages sont particulièrement nombreux. Les carnivores purs et durs sont encore plus nombreux et il arrive même que les carnivores se dévorent entre eux (le cannibalisme est certainement encore plus fréquent).

En résumé, cet univers est à l'agonie et ne parvient que timidement à garder un semblant d'existence. Cela se poursuit tout de même depuis des milliers d'années et il semble évident que cela continuera encore pendant un bon bout de temps puisque les Vaereliens ne souhaitent pas du tout empiéter sur la partie pauvre de l'île, préférant rester dans leurs villes ou, à la rigueur, dans les parties boisées de Vaeriel.

Aucun être humain ne vit de façon permanente dans les étendues désolées, qu'il soit indigène ou Vaerelien. On peut rencontrer des groupes nomades, à la rigueur des petits

camps de fortune, qui abritent toujours soit des pilleurs de ruines, soit des chasseurs de monstres, soit des soldats vaereliens en mission spéciale. Les premiers traversent les étendues désolées pour trouver de nouveaux lieux de fouille (voir ci-dessous) et sont toujours de simples Vaereliens (pas des Stilfari'n) parfaitement entraînés et équipés. Les chasseurs de monstres peuvent être de simples Vaereliens mercenaires ou des Stilfari'n qui capturent les monstres des étendues désolées pour les étudier et/ou pour les transformer en machines de guerre. Les soldats en mission spéciale sont les plus rares; ils sont généralement de 10 à 100 individus parfaitement entraînés et équipés, ainsi que deux ou trois Stilfari'n qui leur servent de leaders. Ils sont le plus souvent accompagnés de machines pensantes.

Les ruines extérieures

Mais les étendues désolées qui forment la majorité de Vaeriel comportent aussi de bien curieuses « montagnes ». En tout cas, c'est ainsi que les habitants de Tanaephis décriront de prime abord ces grandes masses grisâtres que l'on peut observer sur tout Vaeriel et qui donnent un air un peu moins plat à cet univers décidément si hostile. Ces structures, qui ne sont pas naturelles, sont les restes des villes que les indigènes de Vaeriel avaient édifiées avant que l'hiver de Raz ne les réduise presque en poussière. A voir ce qu'il en reste, c'est-à-dire des monticules de plusieurs centaines de mètres de haut percés de salles et de couloirs comme le pire des donjons, ces villes devaient être vraiment gigantesques et c'est certainement pour cela qu'il en reste quelque chose aujourd'hui.

Lorsque l'on s'approche à moins d'un kilomètre de ces structures, on s'aperçoit qu'elles ne sont pas naturelles puisqu'elles sont pourvues de portes et de fenêtres visiblement percées par l'homme (ou par un autre être humanoïde intelligent). Il ne reste plus qu'à entrer dans une telle structure pour être entièrement certain de la nature artificielle de l'ensemble.

Bien qu'apparemment entièrement vides, ces ruines sont parmi les endroits les plus dangereux de Vaeriel. Toutes sortes de prédateurs y font leur nid et c'est dans l'une d'entre elles que se cache Borak, le maître de tous les nécromanciens. Inutile de dire qu'il est accompagné de nombreux morts vivants et puisqu'il ne reste jamais très longtemps au même endroit, il lui arrive souvent de « perdre » quelques serviteurs de ci et de là. Les morts vivants incontrôlés sont donc parmi les adversaires les plus fréquents dans ce genre d'endroit.

Mais vous allez me dire, pourquoi visiter de telles ruines ? Pour deux raisons : pour les troupes d'élite de Vaeriel, afin de débusquer Borak (autant dire qu'ils peuvent chercher encore quelques dizaines d'années). Et pour les autres, afin de découvrir les richesses et les mystères que contiennent encore ces ruines.

Question richesses, on peut exprimer en quelques mots ce que ces grandes étendues désolées contiennent : les marchandises que l'on regroupe sous le terme de « marchés lointains » sur Tanaephis, c'est-à-dire des tas de gadgets plus ou moins utiles et qui rappellent de près ou de loin le XXème siècle terrien même si, en général, le look des objets n'est pas terrestre. Pour ceux qui se poseraient encore la question : NON la planète qui abrite Tanaephis, Sulustan et Vaeriel n'est pas la Terre, ni dans le passé, ni dans le futur. Fermons donc cet petit aparté et parlons des objets que recèlent ces ruines. Le maître de jeu est libre de concevoir n'importe quel objet, tant qu'il n'est pas d'un intérêt trop évident en combat ou lors de procédures de jeu importantes (poursuites, équitation, etc.). Généralement, un fouineur devra passer 8 heures pleines dans les ruines à retourner des monceaux de bric à brac et de pierres pour avoir le droit de tenter un jet de Repérage. En cas de réussite, il trouvera un nombre d'objets égal au résultat des unités divisé par 3 (minimum 1 objet). Un maître de jeu en mal d'inspiration pourra s'aider des petites tables qui suivent pour découvrir ce que le joueur vient de dénicher (en fait, les deux devraient être bien surpris).

Jetez 1D100 sur chacune des quatre tables qui suivent. Le résultat peut être totalement délirant : ce n'est pas grave, l'objet peut être en panne ou avoir un rôle réel très différent de celui pour lequel il a été conçu.

1D100	Apparence générale
01-30	Métallique et lisse
31-40	Métallique et garni de pointes
41-50	En bois
51-60	En plastique dur
61-70	En plastique mou
71-80	En pierre
81-90	En verre et translucide
91-92	En cuir
93-94	En verre et transparent
95-96	Liquide
97-98	En papier
99-00	En tissu

1D10	Couleur (et/ou texture)
01-30	Matériau nu
31-40	Noir
41-50	Blanc
51-60	Couleur vive
61-70	Couleur mate
71-80	Multicolore
81-90	Recouvert de métal
91-92	Recouvert de verre
93-94	Transparent
95-96	Translucide
97-98	Recouvert de plastique
99-00	Recouvert de cuir

1D100	Effet principal (et/ou bénéfique)
01-30	Aucun
31-40	Fait de la fumée
41-50	Emet une lumière vive
51-60	Contient la représentation papier d'un être humain (une photo)
61-70	Emet un bruit énervant
71-80	Contient des petits objets comestibles
81-90	Des lettres (sous forme de LED) apparaissent
91-92	Peut être étiré à volonté
93-94	Emet une légère décharge électrique
95-96	Une lame tournante sort de l'objet (pas utilisable comme arme)
97-98	Des chiffres (sous forme de LED) apparaissent
99-00	Contient un autre objet (à déterminer comme le premier)

1D100	Effet secondaire (et/ou défaut)
01-30	Aucun
31-40	Emet un bruit strident
41-50	Vibre
51-60	Emet une faible lumière
61-70	Emet un bruit sourd
71-80	Possède deux ou trois lumières clignotantes
81-90	Fait un bruit métallique quand on le secoue
91-92	L'objet perd de l'eau (ou autre liquide)
93-94	L'objet explose et est détruit (aucun dommage au porteur)
95-96	L'objet s'ouvre en deux
97-98	Des engrenages se mettent en mouvement
99-00	Se couvre de pointes

Evidemment, toutes ces choses ne servent vraiment à rien et l'on ne comprend pas vraiment pourquoi des dizaines d'aventuriers risquent leur vie pour de telles conneries. En fait, chaque relique ancienne vaut entre 50 et 1000 canines selon son apparence et son utilité et la vie d'un tel individu est toujours courte, soit qu'il se tue à la tâche (au sens propre du terme), soit qu'il prenne sa retraite avec une prestance peu commune. Les personnages-joueurs pourraient d'ailleurs utiliser ce moyen de se faire de l'argent pour survivre à Vaeriel et disposer de quelques richesses de façon aisée.

Pour vous guider dans votre gestion d'une chasse aux gadgets, disons que plus on descend profondément sous terre, moins il y a de chance que l'on trouve un ennemi, et plus nombreuses sont les reliques. Notons aussi que les créatures qui restent dans les niveaux les plus bas sont souvent aussi les plus puissantes et les plus craintes. C'est d'ailleurs dans ces endroits que vivent les nécromanciens qui choisissent, comme Borak, de vivre dans les étendues désolées.

Aucun humain ne vit en permanence dans les ruines extérieures. On peut y trouver des groupes nomades ou de petites installations de fortune de pilleurs ou de chasseurs de nécromanciens. Les premiers ont déjà été décrits au

chapitre précédent et les seconds comptent souvent jusqu'à 50 soldats d'élite, accompagnés de 5 Stilfari'n et de nombreuses machines pensantes. Ils pourchassent les morts vivants et, surtout, tentent de retrouver les nécromanciens qui hantent ces ruines. Tous rêvent un jour de pouvoir être confrontés à Borak lui-même (mais ce dernier est bien trop malin pour cela).

Les montagnes du bord du monde

Cette chaîne de montagnes qui encercle entièrement les sept villes stilfari'n délimite naturellement la jungle qui entoure lesdites villes. Elle n'est pas naturelle et a été formée par l'arrivée du vaisseau stilfari'n il y a de cela plusieurs milliers d'années (Comment ? Un vaisseau ? Patience, vous saurez tout dans un chapitre suivant intitulé « Les sous-sols »). Elles forment un cercle pratiquement parfait de presque 500 kilomètres de diamètre ; les montagnes elles-mêmes font environ 10 kilomètres de largeur sur 3 ou 4 kilomètres de hauteur. Elles sont percées de nombreuses cavernes qui offrent un refuge parfait à de nombreuses créatures et permettent souvent de passer des jungles aux étendues désolées sans avoir à fouler les neiges éternelles qui recouvrent le sommet de ces montagnes.

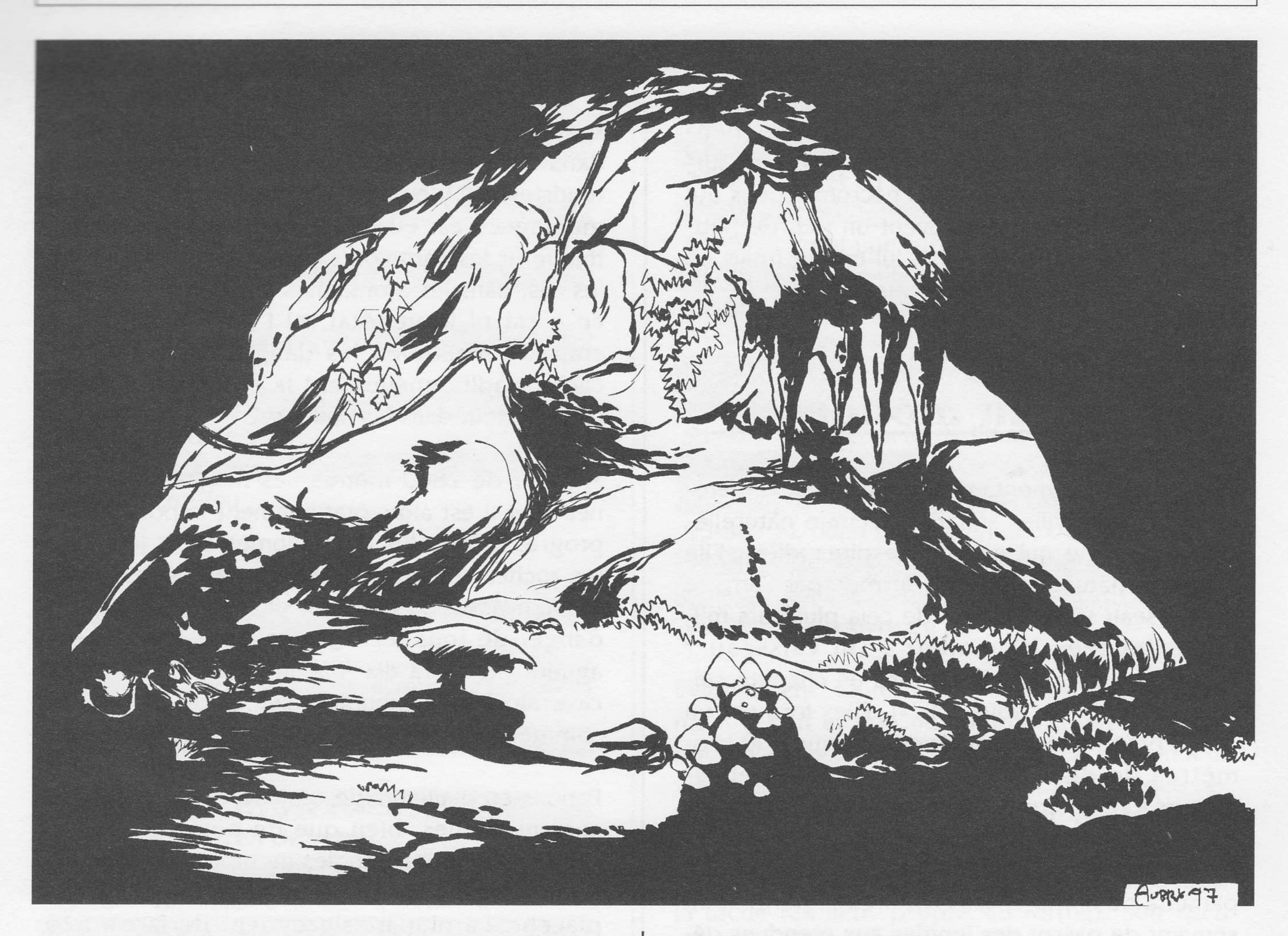
Les montagnes du bord du monde étant artificielles, elles ressemblent souvent plus à des amas chaotiques de pierres qu'aux montagnes auxquelles les personnages-joueurs sont habitués. Un Piorad ou un Thunk qui se déplace rapidement dans les montagnes de son enfance ne pourra pas aussi facilement trouver des pistes dans ces lieux. Il faudra donc pas mal de courage et même d'obstination pour parvenir à les traverser.

La flore de ces régions est très pauvre et ne parvient qu'avec peine à nourrir les herbivores qui y vivent. L'ambiance y est cependant beaucoup plus sympathique que dans les étendues désolées et aucune saison ne peut être détectée. Il y fait presque toujours beau et sec, avec de longs moments humides le matin et le soir (cela cause un brouillard humide qui nourrit les plantes et fait baisser sensiblement la température durant la nuit). Les nuits, même si elles sont froides, sont splendides et les étoiles sont magnifiques dans ces montagnes. Un vrai paradis pour les touristes, s'il y en avait sur Vaeriel. La faune des montagnes est elle aussi relativement sympathique et les carnivores y sont rares. Dans tous les cas, dans les montagnes du bord du monde, ce n'est ni le végétal, ni l'animal qui est à craindre mais bien les dangers naturels que cache traditionnellement la montagne constituée, surtout dans les hauteurs.

A partir de 2800 mètres, les neiges sont éternelles et il est alors pratiquement impossible de progresser de plus d'un kilomètre par jour tant les roches sont traîtres et les neiges instables. Les crevasses sont légion et les avalanches un danger de tous les instants. Tout explorateur aguerri préférera dix fois affronter les créatures cavernicoles qui peuplent ses entrailles que les sommets des montagnes du bord du monde.

Parlons-en d'ailleurs de ces cavernes. La plupart sont naturelles, bien que de nombreuses cavernes aient été agrandies ou prolongées par les créatures qui y vivent ou les humains qui s'y déplacent. La plupart zigzaguent de façon très chaotique et il est rare de pouvoir traverser les montagnes en 10 kilomètres de galeries (la largeur théorique des montagnes). En réalité, il faut compter entre 15 et 50 kilomètres pour parvenir à l'autre extrémité, selon le guide employé ou simplement la chance des voyageurs.

La flore des cavernes comporte des dizaines de variétés de champignons et de lichens. Nombreuses sont ces plantes qui possèdent des capacités étranges. La plupart sont empoisonnées, tandis que d'autres peuvent guérir ou soulager la douleur. La plupart sont de couleur sombre, tandis que d'autres peuvent luire dans le noir (souvent pour une durée relativement longue, entre quelques minutes et plusieurs jours). C'est d'ailleurs pour cela que les humains qui traversent ces régions n'ont pas besoin de torches ou d'autres moyens pour se repérer : il suffit de piocher quelques poignées de mousses fluorescentes pour se guider jusqu'au prochain patch de plantes lumineuses.



La faune cavernicole est souvent carnivore et elle sort la nuit pour chasser dans les montagnes, dans les étendues désolées ou dans les jungles. Les créatures qui vivent dans ces endroits sont le plus souvent lâches et ne combattront les humains que si elles ont vraiment faim ou si l'humain en question est blessé ou endormi. Elles haïssent toutes sans exception la lumière bien que leur réaction vis-à-vis d'un humain se baladant avec une source de lumière puisse varier : fuite, recul ou attaque suicide selon les cas. La lumière n'est donc pas toujours le moyen le plus sûr de passer inaperçu dans ces endroits.

Aucun humain ne vit de façon permanente dans les montagnes, que ce soit à l'air libre ou en sous-sol. Certains les traversent, 95% du temps en passant par les cavernes. Reportez-vous aux chapitres précédents pour connaître le type d'individus que l'on peut y trouver. Tous viennent de Vaeriel et doivent donc passer par les montagnes pour atteindre les étendues désolées ou les ruines extérieures.

Les jungles

Les jungles qui entourent les sept villes qui composent l'Empire Stilfari sont sans aucun doute les régions les plus riches et les plus variées de tout Vaeriel. On y trouve quelques savanes aux grandes herbes jaunâtres, des lacs et des rivières d'eau pure, des marais énormes et profonds. Et, bien entendu, des jungles presque vierges et souvent inexplorées. La vie y est reine et la faune, aussi bien que la flore, y ont développé des centaines de formes différentes. Même les humains y sont présents sous la forme d'indigènes qui dominent les monstres qui y vivent et qui luttent tant bien que mal contre les Stilfari'n.

Pour ce qui est du look général des jungles de Vaeriel, elles sont similaires aux jungles terrestres, des étendues vertes d'Amazonie en passant par les savanes africaines ou les grandes zones marécageuses d'Indonésie. Seuls les très

grands lacs sont absents puisqu'il n'existe aucun fleuve, juste quelques rivières qui se jettent dans les marais et n'en ressortent jamais. D'autres phénomènes plus étranges encore existent dans ces jungles : des affleurements de pétrole, de grands geysers qui projettent de l'eau bouillante à plusieurs centaines de mètres de haut, des arbres gigantesques qui forment de véritables forêts à eux touts seuls, des plantes carnivores capables de dévorer des êtres humains en une seule bouchée, etc. Tout ce que contiennent ces jungles est géant ou terriblement solide. Personne ne peut survivre longtemps dans ces jungles à moins d'y être préparé. Même les indigènes qui y vivent ont bien du mal à éviter les pièges qu'elles recèlent.

Les plantes sont luxuriantes dans les jungles de Vaeriel et sont même quelquefois dangereuses. Certaines dévorent des êtres vivants mais autant portent des fleurs, des fruits et/ou des fleurs toxiques ou vénéneuses. Ces plantes sont les seuls êtres dont les indigènes de Vaeriel doivent se méfier (pour une raison bien simple décrite ci-dessous) et ce sont les êtres qu'ils connaissent le mieux. Rares sont ceux qui se font berner par les pièges végétaux qui parsèment la jungle. Il n'est pas certain que ce soit la même chose pour nos aventuriers ou pour de simples citoyens Vaereliens.

On pourrait qualifier la faune des jungles de Vaeriel de deux adjectifs : géante et reptilienne. On pourrait aussi bien la décrire comme étant proche de celle qui hantait la Terre à l'ère secondaire (la période des grands dinosaures) mais ce serait trop restrictif : il existe des centaines de formes de vie dans les jungles et toutes ne sont pas issues de notre passé terrestre. Pour ce qui est de la nature exacte des créatures qui hantent cette partie de Vaeriel, on peut dire que 80% sont des reptiles (ou des dinosaures), 15% sont des batraciens (ou anoures) et les 5% qui restent se partagent entre les insectes, les oiseaux et les mammifères. Comme la plupart des dinosaures, la plupart des créatures qui vivent dans les jungles sont herbivores : la nourriture ne manque pas et leur grande taille leur permet tout de même de se défendre. Les carnivores sont tout de même très nombreux et tout aussi féroces que les crocodiles, serpents et varans de notre Terre. Ils sont souvent de grande taille et sont donc toujours un danger pour les êtres humains qui ne connaissent pas leurs moeurs. Reste que les indigènes qui vivent dans ces endroits depuis des millénaires ont trouvé un moyen bien simple de parer à ce genre de problèmes.

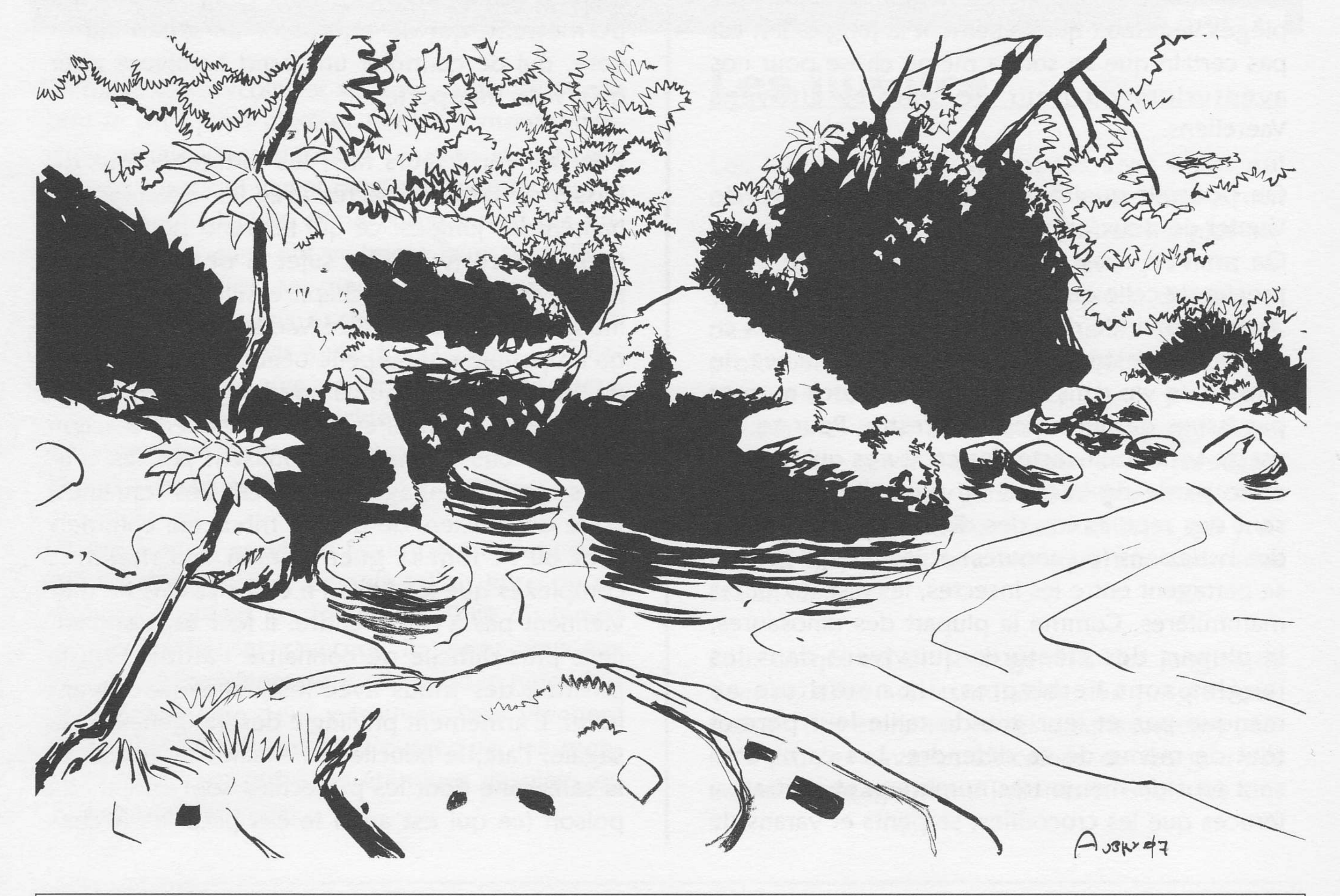
En effet, il ne fait pas bon vivre dans les jungles pour un être humain et même les troupes d'élite vaereliennes ont bien du mal à tenir plus de quelques jours au milieu des reptiles géants et des plantes carnivores en tous genres. Pour les indigènes qui vivent là, leur survie passe par deux principes bien simples. Dans un premier temps, tous les indigènes depuis leur plus jeune âge apprennent à reconnaître la couleur des plantes, leur apparence et même leur odeur. Les plantes ne bougeant pas, il est aisé d'éviter celles qui sont dangereuses et de ne pas manger les parties toxiques qu'elles peuvent receler. D'autre part, pour les animaux, les indigènes ont créé une sorte de lien magique qui leur permet de les contrôler ou au moins les empêcher de se faire manger. Tous les indigènes, même les plus jeunes, connaissent les mots et les gestes qui permettent, qui de repousser un grand carnivore, qui de contrôler un grand herbivore pour qu'il vous transporte.

Pour arriver à leurs fins, les indigènes ont dû passer de terribles pactes avec les créatures qui hantent les jungles, ce qui les rend plus mystérieux encore (voir à ce sujet la description des ruines intérieures, au chapitre suivant). Mais les indigènes des jungles de Vaeriel ne sont en fait qu'un peuple qui rappelle beaucoup les Gadhars de Tanaephis puisqu'ils sont physiquement et mentalement similaires. Ils ne disposent d'aucun des pouvoirs Gadhars et n'utilisent pas les couleurs comme langage. Ils forment des centaines, voire des milliers de petites tribus qui commercent ou se font la guerre selon des rites très complexes que les Stilfari'n et les colons ne parviennent pas à comprendre. Il leur est donc encore plus difficile de connaître l'attitude ou la position des tribus avec lesquelles ils doivent lutter. L'armement privilégié des indigènes est la sagaie, l'arc, le bouclier en écailles de reptile et la sarbacane dont les projectiles sont enduits de poison (ce qui est aussi le cas pour les flèches

dans certains cas). Certains guerriers particulièrement belliqueux peuvent porter des ornements en os (humains la plupart du temps) et des armures de cuir et d'écailles de reptiles géants. Les indigènes ne travaillent pas le métal et utilisent principalement le bois et l'os pour confectionner les armes. La plus prestigieuse d'entre elles est l'épée en bois garnie de dents de carnassiers. Elle n'est pas très solide mais cause des blessures fort douloureuses et particulièrement difficiles à soigner.

Alors que la plupart des tribus sont sédentaires, aucune ne pratique l'élevage. La cueillette et la chasse sont donc les seuls moyens de survie que connaissent les habitants des jungles. Les rares tribus nomades sont la plupart du temps des prédateurs et comptent à peine quelques dizaines de membres. Ils pillent aussi bien les colonies Stilfari'n que les camps des autres tribus indigènes et sont donc mal vus par tous. Qui dit sédentaire ne dit pas obligatoirement que les tribus ne se déplacent pas de temps en temps, si elles sont chassées par d'autres tribus ou selon le climat local. La présence de dangers très importants (un reptile incontrôlable par exemple) peut aussi les obliger à se déplacer rapidement. Les indigènes vivent le plus souvent dans des huttes en bois construites sur de petits pilotis (d'un mètre de haut) et dont le toit est recouvert de grandes feuilles qui ne laissent passer ni la lumière ni la pluie. Certaines tribus construisent des huttes dans les arbres ou, c'est plus souvent le cas, des postes d'observation pour détecter l'arrivée d'indésirables. Les tribus qui vivent à proximité de marais ou de rivières construisent leurs huttes sur des pilotis plus hauts et les tribus de savanes creusent quelquefois des terriers dans lesquels ils se terrent.

Lorsque la tribu se trouve très près des montagnes du bord du monde, ses membres creusent quelquefois des habitations troglodytes, bien que les cavernes qui traversent les montagnes soient fréquemment considérées comme maudites (et, par la même occasion, toutes les tribus qui y vivent). C'est pour cela que de nombreuses tribus nomades prédatrices cachent ici leurs maigres biens et les produits de leurs rapines.



Les colonies humaines sont rares, voire inexistantes dans les régions les plus inhospitalières (marais, jungle vraiment luxuriante ou loin d'une des sept villes). Depuis peu, les dictateurs Stilfari'n ont décidé d'empiéter sur le territoire indigène et de pacifier des régions entières de la jungle. Les colons y ont été envoyés en masse et tentent de lutter coûte que coûte contre la nature hostile, les créatures monstrueuses et les indigènes qui font tout pour leur mener la vie dure. Quelques 300 colonies ont été implantées, comprenant au total environ 15000 personnes. En un an, plus de la moitié des colonies ont été détruites et il ne reste plus que 5000 colons vivants (plus de la moitié des individus restants subissent les effets discrets mais destructeurs de terribles maladies tropicales). Les Stilfari'n pensent implanter chaque année plus de 100 colonies supplémentaires, tant que leur survie n'est pas plus aisée. 3000 hommes des troupes d'élite doivent aussi fournir de l'aide aux colons, mais pour l'instant il n'y en a pas plus de 300 sur le terrain (à peine 2 par colonie encore en état).

Les ruines intérieures

Bien que les ruines intérieures qui se trouvent dans les jungles de Vaeriel soient moins nombreuses que les ruines extérieures qui parsèment les étendues désolées, elles représentent certainement l'un des lieux les plus mystérieux de Vaeriel. Ces bâtiments se présentent la plupart du temps comme de grands immeubles de plusieurs étages entièrement ravagés par les intempéries et la végétation. Ils sont tout de même en bien meilleur état que ceux qui se trouvent à l'extérieur, surtout parce qu'ils n'ont pas eu à résister à l'hiver de Raz. Le temps a simplement dévoré quelques parties de leurs murs et seuls les étages supérieurs ne sont pas accessibles et servent ainsi de refuges à toutes sortes de créatures volantes.

Les indigènes considèrent ces ruines comme sacrées et ne s'y rendent que pour s'attirer les bonnes grâces des créatures monstrueuses qui peuplent les jungles. Pour ce faire, les guerriers les plus valeureux et les hommes les plus vieux et les plus sages pénètrent dans les ruines environ une fois par mois, accompagnés par plusieurs dizaines d'esclaves. Ils n'en ressortent que le jour suivant, couverts du sang des prisonniers (qui eux ne réapparaissent jamais). Généralement, les prisonniers utilisés sont les ennemis de la tribu mais il est de coutume désormais (depuis l'arrivée des colons vaereliens) d'utiliser les étrangers comme prisonniers à sacrifier. Ce qui se passe à l'intérieur des bâtiments est un secret jalousement gardé, bien que l'on puisse tout de même lever un coin du voile sanglant qui le masque.

Il y a plusieurs milliers d'années, lorsque les indigènes ont dû cohabiter avec les grands reptiles qui peuplent les jungles, ils ont vite compris que ces créatures apprenaient rapidement à se méfier ou à s'allier avec les petits êtres humains, bien moins forts qu'eux mais tellement plus intelligents. De leur côté, les indigènes ont développé des méthodes pour que leurs écailleux amis comprennent qu'ils ne sont pas seulement de la nourriture mais que l'homme peut aussi être un sérieux allié. Les indigènes les plus malins ont habitué les carnivores les plus idiots à venir se nourrir à des endroits précis, suivant un modus operandi toujours identique. Au fur et à mesure des générations, les indigènes transmettaient ces méthodes à leurs enfants tandis que les reptiles apprenaient de plus en plus tôt dans leur vie comment être nourris sans avoir à chasser. C'est ainsi qu'est née la nuit du sacrifice qui ensanglante les nuits des jungles vaereliennes une fois par mois (et pour le plus grand malheur des colons, pas toujours en même temps selon les tribus et les régions) : les prisonniers sont tués et offerts en pâture aux reptiles qui ne manquent pas de venir à la curée (et qui, petit à petit, associent les indigènes à « ceux qui donnent la nourriture », donc des individus forcément sympathiques). Associée à un rituel toujours identique, à une période précise du mois, l'habitude est vite prise et les clients toujours là pour bénéficier de ces proies si faciles à capturer. Pour les reptiles herbivores, les indigènes ont simplement appris à les côtoyer, à les soigner, à leur enlever les parasites qui leur percent la peau et c'est tout naturellement qu'ils parviennent à les « dominer » semble-t-il magiquement. De magie il n'y a point, seulement une méthode d'apprivoisement maintes fois répétée et à chaque fois améliorée tandis que les reptiles se

transmettaient presque génétiquement le rôle des petits êtres à sang chaud dans leur vie de tous les jours.

Lorsqu'un indigène entre en contact avec un grand reptile, il prend le temps, durant quelques secondes, de le tester et de voir s'il est assez « acclimaté » pour être contrôlé. Si ce n'est pas le cas, il prendra le large rapidement en utilisant au mieux le terrain et ce qu'il sait des méthodes de chasse de l'animal. Si ce dernier est réceptif (ce qui est le cas 90% du temps), il pourra ensuite tenter de donner des ordres simples à la créature. Mais attention, cet exercice, jamais sans danger, est uniquement réservé aux guerriers les plus aguerris et, surtout à réserver aux moments les plus critiques. Dans la plupart des cas, l'indigène débutant préférera utiliser un ordre simple qui lui permettra de s'esquiver rapidement.

Pour les observateurs extérieurs (et donc pour les personnages-joueurs), ces capacités vont tout de suite sembler surnaturelles, surtout lorsqu'une tribu en guerre utilise de paisibles herbivores pour se rendre sur les lieux de la bataille, suivis ou précédés par de petits carnivores qui se jettent sur tous ceux qui ne font pas le bon geste au bon moment. Surtout ne détrompez pas les personnages-joueurs et faites-leur découvrir ces méthodes petit à petit (ainsi que les terribles nuits sanglantes qui devraient attirer leur attention).

Inutile de préciser qu'aucun colon ou Stilfari ne peut se permettre d'entrer dans une de ces ruines et en ressortir vivant. Certains personnages-joueurs pourront peut-être réussir cet exploit bien que cela ruine souvent plusieurs centaines d'années de travail pour les indigènes locaux (qui, du coup, verront d'un bien mauvais oeil ces étrangers qui empêchent leurs ennemis reptiliens de dévorer en rond). Visiter un de ces endroits est d'autant plus inutile qu'il ne contient pas grand-chose, à part des salles entières souillées de sang séché et d'immenses cavernes remplies d'os. Bien que les colons ne soient pas superstitieux et que pour eux les ruines ne soient pas sacrées, ils les craignent (lorsqu'ils en connaissent l'existence) et pensent souvent qu'elles sont maudites, ce qui n'est pas du tout du goût des autorités vaereliennes. A vrai dire, militaires d'élite comme Stilfari'n, aucun n'aime entrer dans un de ces endroits, mais il n'est pas bon de discuter un ordre qui vient d'en haut.

Les six villes

Il n'existe en théorie que 6 villes sur Vaeriel, plus la capitale, bien qu'il faille plutôt voir ces sept agglomérations comme le regroupement de dizaines de petites villes autour d'une plus importante, que comme une seule grosse ville tentaculaire. Même si elles ont plusieurs spécificités, les villes ont toutes des caractéristiques similaires. Pour ne pas noircir du papier inutilement, je décrirai d'abord ces points communs avant de différencier chaque ville par la suite.

En général, les villes abritent plus de personnes en dehors de leurs limites réelles qu'à l'intérieur, je me propose donc de vous livrer le pourcentage d'habitants dans chaque catégorie.

Secteur	% d'habitants
Les cimes	2
Les hauts quartiers	8
Les bas-fonds	17
Les bâtiments officiels	3
Les villes extérieures	65
Les postes avancés	5
Les remparts (tous types)	0

Les cimes

Les villes de Vaeriel sont très proches, en plus petit, de Pôle. C'est-à-dire une sorte de grosse termitière à l'aspect sinistre. Et il faut bien dire que le look général des villes de Vaeriel est de bien loin plus sordide que la capitale de l'Empire Derigion. Au-dessus de cette masse de bâtiments enchevêtrés apparaissent les cimes. Ce sont de grands gratte-ciel pointus qui dardent leur sommet vers le soleil. Ils réfléchissent la lumière et semblent quelquefois être entièrement constitués de lumière. C'est dans ces endroits que vivent les individus les plus riches de Vaeriel (souvent des Stilfari'n, mais pas seulement eux)

et cela ne signifie pas obligatoirement ceux qui possèdent les pouvoirs les plus importants. Les Vaereliens ne possèdent pas de noblesse strictement définie. Si vous êtes riches, vous pouvez habiter dans les cimes, et tant que vous y logez (tant que vous pouvez payer votre loyer), vous gardez un statut très élevé dans cette société. Une malheureuse erreur financière ou un mauvais placement et vous vous retrouvez dans les hauts quartiers (voire dans les bas-fonds). Les bâtiments qui composent les cimes font entre 10 et 40 étages de haut, les loyers augmentant au fur et à mesure que l'on se rapproche des toits. Les escaliers (de toute beauté) sont légion mais les habitants préfèrent souvent utiliser les ludions, qui sont des espèces d'ascenseurs construits dans de longs tubes remplis d'eau. Les ludions n'existent que dans les cimes, même si certains descendent (sans possibilité d'arrêt avant le niveau le plus bas) vers le niveau officiel (traversant de part en part les hauts quartiers et les bas-fonds). Certains individus vraiment très riches ne quittent jamais les cimes mais ils sont rares : on naît rarement habitant des cimes, on le devient plus certainement en étant plus malin, plus courageux ou plus chanceux que les autres citoyens de Tanaephis. La structure des bâtiments est principalement constituée de métal sous toutes ses formes et il est rare que le bois ou la pierre fasse son apparition, sauf pour la décoration. Les fenêtres sont la plupart du temps petites et impossibles à ouvrir. D'autres ont été percées récemment et permettent de profiter du temps magnifique qui règne si haut dans le ciel de Vaeriel. Pour tout habitant de Tanaephis, une visite dans les cimes est quelque chose de très surprenant, plus encore que les bâtiments d'origine elfe de Pôle (et d'ailleurs).

Les hauts quartiers

Les hauts quartiers sont pratiquement aussi beaux que les cimes, à ceci près que les bâtiments y sont moins hauts, moins beaux, moins bien décorés et moins bien fréquentés. Ils possèdent aussi beaucoup moins de fenêtres et toutes celles qui existent ont d'ailleurs été percées relativement récemment (il y a moins de 200 ans). Les individus qui y vivent sont moins bien lotis que les habitants des cimes mais forment tout de même la partie la plus riche (en dehors des cimes) des villes de Vaeriel. La population y est presque entièrement constituée de Stilfari'n (ils n'habitent pas les bas-fonds ou hors des remparts). L'acier des cimes est ici remplacé par de grands bâtiments en pierre, bien que la majorité sont constituée de grands blocs d'acier qui supportent les hauts gratte-ciel des niveaux supérieurs. La plupart des appartements des hauts quartiers sont achetés par des Vaereliens fortunés (alors que les habitations des cimes sont uniquement louées). Il est donc évident qu'il est difficile pour un habitant des hauts quartiers des grandes villes d'être relégué à un niveau inférieur, alors qu'il est aisé de faire le va-et-vient entre les cimes et les hauts quartiers. La lutte des classes est à ce prix.

Les bas-fonds

Tout ce qui se trouve en dessous du sol fait partie des bas-fonds et accueille tout ce que Vaeriel compte comme pauvres. Il est rare qu'un habitant des bas-fonds en sorte un jour. Il est encore plus rare qu'un habitant d'au-dessus veuille y descendre. Toutes sortes de créatures non humaines y vivent aussi et la vie n'y est pas cher payée. Les quelques individus qui y passent sont les habitants des cimes qui utilisent les ludions pour atteindre le niveau des bâtiments officiels (encore en dessous des bas-fonds).

Les accès qui mènent respectivement aux hauts quartiers et aux bâtiments officiels sont généralement fermés, même s'il arrive que les habitants des bas-fonds forcent ces issues pour organiser des raids au dehors. Ces raids ont pour but de ramener vivres et armes dans les niveaux les plus bas et il est rare qu'ils soient couronnés de succès, principalement parce que toutes les entrées possibles sont gardées en permanence (dans les hauts quartiers) ou simplement parce que ceux qui y vivent sont assez puissants pour mépriser totalement le danger que représentent ces pillards. Les bas-fonds ne sont pas réellement un mal nécessaire et, depuis peu, les autorités Stilfari'n tentent d'y détruire toute forme de vie en y introduisant des chasseurs de prime de toutes sortes (certains supposent même que des fusionnés venus de Tanaephis travaillent pour les

Stilfari'n et chassent les habitants des bas-fonds). Il est plus que certain que la plupart des machines pensantes de combat y sont testées.

Les bâtiments officiels

Encore en dessous des bas-fonds, accessibles uniquement par les ludions qui viennent des niveaux les plus élevés (les cimes), on trouve les bâtiments les plus cossus et les plus prestigieux de toute la ville. C'est là que se trouvent les Stilfari'n les plus puissants et c'est aussi là qu'ils travaillent. Les bâtiments officiels sont nombreux et on y trouve par exemple les casernes des soldats d'élite, les prisons où sont gardées les plaques magiques dans lesquelles sont enfermées les âmes des criminels (politiques ou de droit commun), les laboratoires où sont conçues les machines pensantes et où sont fabriquées les armes les plus puissantes de la planète. C'est aussi là que l'on peut trouver les écoles qui permettent aux jeunes enfants d'embrasser le métier des armes ou la voie de la science. Les bâtiments situés à ce niveau ne sont généralement pas reliés les uns aux autres et on doit toujours repasser par deux ludions (et le niveau des cimes) pour s'y déplacer. Tous les bâtiments possèdent leur propre garde d'élite, entièrement composée de soldats qui savent que seul le sacrifice de leur vie est une excuse recevable pour leur échec s'il arrive quoi que ce soit à l'endroit qu'ils protègent. De plus, la plupart des gens que l'on peut y trouver sont soit de puissants Stilfari'n, soit de très valeureux combattants (même s'ils ne sont pas directement liés à sa protection).

Les remparts de fer et d'acier

La limite entre la ville « termitière » et les faubourgs est formée par un immense cercle de fer et d'acier de près de 20 mètres de haut. Il est gardé par de nombreux soldats mais aucun n'y vit en permanence. Tout secteur type (de 50 mètres de long) peut recevoir jusqu'à 50 gardes au total, bien que la garnison moyenne soit de 5 hommes. Ils possèdent de nombreuses armes à distance et des armes lourdes de tous types (et en particulier des lance-flammes d'une puissance extrême puisqu'ils projettent des flammes jusqu'à 30 mètres de distance). Les gardes sont aussi entraînés au combat au corps à corps au cas où leur place forte serait attaquée. Chaque secteur de 50 mètres est entièrement séparé des autres secteurs et comporte 2 portes : une qui mène dans la ville proprement dite (elle traverse le mur de part en part et ne permet pas d'accéder aux défenses intérieures); la deuxième porte, beaucoup plus petite, permet aux soldats d'entrer et de sortir de la section de mur. En cas de bataille rangée ou de siège, les soldats bloqués dans un secteur peuvent condamner ladite porte et survivre pendant un mois en rationnant l'eau et les vivres dont ils disposent. Notez cependant qu'ils risquent d'être à court de munitions bien avant cela puisque ces dépenses dépendent uniquement de la dureté des combats. Grimper pardessus le mur est pratiquement impossible puisqu'il est constitué de plaques d'acier et que les tourelles d'observation permettent de repérer facilement les éventuels grimpeurs. Même si cela peut sembler suicidaire, attaquer les murets par l'intérieur (en passant par la petite porte) est bien moins risqué que de rester au dehors, sous les coups des canons, lance-flammes et armes à distance diverses. Ce mur est la principale défense des villes vaereliennes et représente un véritable symbole de la puissance militaire des Stilfari'n. Détruire un secteur ou au moins l'assiéger pendant plusieurs jours cause toujours un sacré flottement dans la population vaerelienne.

Les villes extérieures

Comme vous avez pu le lire dans l'introduction, les villes extérieures qui ceinturent chacune des 7 cités de Vaeriel abritent 65% de la population Vaerelienne. Les villes extérieures sont très différentes des 7 villes principales, surtout parce qu'elles sont construites en pierre et en bois, comme la plupart des grandes villes de Tanaephis. On voit d'ailleurs que le niveau technologique de ces villes est très inférieur à celui des cimes et même des hauts quartiers. Pour on ne sait quelle raison (mais vous en saurez plus en temps voulu), les Vaereliens ne parviennent pas à reconstruire de façon correcte les édifices qu'ils ont créés avant l'hiver. Ils parviennent juste à construire en métal quelques parties importantes des maisons, comme la cheminée par

exemple. Au final, on obtient un niveau technologique très similaire à celui que l'on peut trouver dans les villes Vorozions les plus « high-tech ». Malgré cela, les villes extérieures sont certainement un lieu dans lequel il fait bon vivre pour tout fusionné en provenance de Tanaephis : elles sont grandes, possèdent toutes sortes de quartiers (des plus riches aux plus pauvres) et on y trouve vraiment toutes sortes d'individus.

Dans les cités principales, on passe souvent des endroits les plus chics (cimes et hauts quartiers) aux lieux les plus sordides (les bas-fonds). Même si l'on peut se cacher pendant des mois voire des années dans les bas-fonds, ce sont plutôt les villes extérieures qui accueilleront les personnages-joueurs et, cela tombe bien, ce sont aussi les secteurs les plus faciles à décrire pour un maître de jeu pas encore habitué à Vaeriel.

Les remparts de bois et de pierre

Les remparts de bois et de pierre ne sont pas du tout aussi solides que ceux de fer et d'acier. Ils ressemblent à s'y méprendre aux ouvrages militaires créés par les Romains de notre bonne vieille Terre lors du siège d'Alesia. On y trouve donc une solide palissade en bois, des tours de guet et de combat tous les 50 mètres (chacune est équipée d'une arme à distance de grande puissance, baliste ou canon en général). Les 100 mètres qui séparent le mur de la jungle sont entièrement piégés afin de tuer ou de blesser gravement tout reptile géant qui souhaiterait attaquer les remparts. Ces pièges sont généralement faciles à éviter pour des êtres humains, mais terriblement efficaces contre des êtres vivants plus grands.

Pire encore, le fait que 100 mètres de jungle aient été déboisés permet une totale vision de tout être qui pourrait vouloir s'approcher des murailles et ainsi mettre en péril la sécurité des populations vaereliennes.

Les postes avancés

Les postes avancés sont des petits villages, proches des principales villes, mais situés au-delà des dernières lignes de défense vaereliennes (le rempart de bois et de pierre). Les habitants qui y vivent sont toujours fortement armés et entraînés puisque la vie dans la jungle est particulièrement dangereuse. Il ne faut pas confondre ces postes avancés avec les colonies créées en pleine jungle (qui durent encore moins longtemps) puisque ces postes avancés se trouvent toujours à quelques centaines de mètres des remparts et toujours en vue de leurs tours. Cela permet ainsi de dépêcher des troupes très rapidement (en quelques minutes) en cas de problèmes. A quoi servent les postes avancés ? Principalement à permettre aux habitants de Vaeriel, de plus en plus nombreux, d'habiter pas trop loin des villes alors qu'ils ne disposent pas des fonds nécessaires pour louer ou acheter. Les loyers dans les postes avancés sont en effet 10 fois moins importants que dans les quartiers les plus pauvres des villes extérieures. Ajoutons aussi que 75% des habitants des postes avancés sont des militaires (ou des familles de militaires) et on comprend donc que ces endroits permet-



tent de vivre très correctement sans avoir trop à craindre de la jungle et de ses dangers. Les postes avancés ne sont pas des lieux d'accueil pour les personnages-joueurs puisque tout le monde se connaît et que les militaires sont nombreux. Il est important que nos héros ne s'y attardent pas trop. Dans les postes avancés, on n'aime pas les étrangers et on n'en voit d'ailleurs pas souvent.

Spécificités

Chacune des 6 villes principales possède des caractéristiques et des spécificités qui lui sont propres. Je me permets de vous les décrire ci-dessous de façon assez succincte pour être facilement utilisables. Ces spécificités affectent généralement à la fois les individus qui y vivent et la forme ou la nature des bâtiments qu'elle abrite. Lisez donc ces descriptions avec soin avant de décrire une ville à votre groupe de personnages-joueurs.

Gandar : Gandar est la ville la plus policée et la plus militarisée de toutes. C'est là que l'on trouve les forces armées les plus puissantes et les troupes d'élite les plus valeureuses. Même si Gandar comprend de nombreuses casernes (aussi bien dans les villes extérieures que dans la ville principale), ces troupes ne sont pas prévues uniquement pour défendre cette ville : elles sont surtout stationnées là pour pouvoir ensuite être envoyées là où les autorités pensent qu'elles peuvent être utiles. Malgré cela, la présence de nombreux militaires dans ses murs fait de Gandar une ville où il ne fait pas bon vivre si l'on est ennemi du régime en place. De nombreux secteurs sont entièrement interdits aux citoyens ordinaires et permettent de ranger les milliers d'armes lourdes (et les munitions qu'elles utilisent) avant qu'elles ne soient envoyées sur les lieux des combats. Les leaders de l'armée sont censés être des Stilfari'n mais, de plus en plus souvent, ce sont des êtres humains qui dirigent les troupes dans Gandar, surtout parce que les Stilfari'n ne sont pas assez nombreux pour contrôler une masse aussi importante de soldats. Gandar ressemble beaucoup aux autres villes, même si les secteurs militaires disposent souvent de bâtiments plus solides, de plus grande taille et sont souvent dotés de tourelles et de tours de guet en tous genres. Gandar est la ville la plus stricte et la plus dangereuse de tout Vaeriel.

Akirba : c'est la ville de la culture et des arts (en tout cas, ce que les Vaereliens considèrent comme de l'art et de la culture). Elle est considérée comme légèrement subversive par les autorités stilfari'n, même si c'est le lieu de villégiature de nombre d'entre eux (le côté strict des autres villes est très pesant à la longue). Des villages entiers sont dédiés aux loisirs et on peut sans conteste estimer que c'est une ville où il fait bon vivre, si tant est qu'on aime le genre de loisirs auxquels on s'y adonne. La torture, le viol collectif d'esclaves et les combats de gladiateurs sont monnaie courante et, même si ce ne sont pas des anges, les fusionnés de Tanaephis ne doivent pas trouver ces spectacles trop à leur goût (surtout lorsque les victimes sont toujours des étrangers à Vaeriel, donc le plus souvent des esclaves venus de Tanaephis). A part cela, toutes les formes d'art existent, même s'ils privilégient en général le côté morbide de l'être humain et l'expression de ses pulsions les plus inavouées. La grande proportion de Stilfari'n dans ces villes en fait un endroit assez dangereux, même si ces individus sont censés être là pour se reposer. Il existe d'ailleurs une force armée relativement puissante et surtout très discrète dont le rôle est de veiller à ce que la criminalité dans cette ville soit la plus basse possible (c'est mauvais pour le commerce). Les insoumis au régime trouvent souvent refuge dans Akirba, surtout parce qu'aucun look ni aucune attitude n'est étrange en ce lieu (reste à ne pas agir de façon trop curieuse pour les militaires en patrouille).

Jelim : c'est la ville de la science et de la recherche de pointe. C'est là que les Stilfari'n conçoivent, construisent et surtout testent tous les objets et armes qu'ils inventent. De grandes étendues (qui contiennent d'ailleurs même des villages entiers) servent de lieux de test et il n'est pas rare que certaines armes soient testées sur les populations locales (toujours dans le plus grand secret). Pourtant, le plus souvent, ce sont des esclaves qui servent de cobayes pour les expériences les plus dangereuses ou lorsque les inventions sont présentées aux citoyens de

Vaeriel. Ce qui est certain, c'est que Jelim est certainement la ville qui abrite le plus grand nombre de Stilfari'n et il est par là même évident que c'est une ville où il ne fait pas bon vivre lorsque l'on vient de Tanaephis ou de Sulustan.

Firkel : cette ville est celle qui sert de tête de pont à toutes les conquêtes prévues par les autorités stilfari'n. Cela inclut bien entendu Sulustan, mais aussi la future conquête de Tanaephis et la colonisation des jungles autour de Vaeriel. C'est aussi de là que partent les expéditions censées explorer les régions arides de Vaeriel. On y trouve donc des usines et des manufactures d'armes et d'équipement, des secteurs entiers où les soldats et les explorateurs peuvent être formés, ainsi que des chantiers d'études pour les bateaux et autres véhicules qui servent à se déplacer sur la planète. Pour finir, on y trouve aussi des services administratifs très organisés où les divers explorateurs et soldats viennent consigner le récit de leurs voyages. On peut donc y consulter tous ces documents et y étudier nombre de cartes plus ou moins détaillées des îles extérieures (Tanaephis ou Sulustan) et des régions désolées de Vaeriel (jungles ou déserts).

Palok : c'est le port de Vaeriel. La ville ne se trouve pas près de la mer mais les Stilfari'n ont créé un canal de près de 250 kilomètres de longueur, souterrain pour la plus grande partie. Reste juste 25 kilomètres près de la mer et 25 kilomètres près de Palok. Les 200 kilomètres restants passent directement sous la jungle de Vaeriel et doivent être parfaitement entretenus pour qu'il n'y ait pas d'accident. Le port de Palok peut abriter plus de 200 bateaux (dont certains de très grande taille) et c'est de là que partent tous les navires pour Sulustan ou Tanaephis (encore que pour ce dernier, aucun marin ne fait le voyage d'une seule traite, il faut obligatoirement passer par Sulustan). Le reste de la ville est constitué de centaines d'entrepôts ainsi que de gigantesques chantiers navals. C'est donc une ville industrielle où il ne fait pas vraiment bon vivre. On y trouve assez peu souvent de Stilfari'n (sauf lorsqu'ils embarquent pour les îles précitées).

Toural : c'est la ville administrative par excellence. Non pas qu'il n'y ait pas de services administratifs ailleurs, mais surtout parce que tous les services existants sur Vaeriel ont leur double dans cette ville. D'ici, les Stilfari'n peuvent tout diriger, tout vérifier. La ville est donc particulièrement calme et c'est certainement celle où le taux de criminalité est le plus bas. Même les bas-fonds sont un peu moins mal famés que dans les autres villes (un comble !). Le niveau de vie est aussi bien plus élevé, bien que les Stilfari'n y soient finalement assez rares (ils y passent, y restent quelques heures, puis retournent dans leurs villes respectives).

La capitale

Irkann est la ville la plus grande et la plus peuplée de tout Vaeriel. C'est officiellement la capitale de l'Empire Stilfari et c'est de là que sont prises toutes les décisions importantes. Bien que les Stilfari'n représentent 1% de la population en temps normal, la capitale en comporte souvent plus de 3%. Cela signifie donc que c'est un endroit où il ne fait pas réellement bon vivre lorsque l'on n'est pas de Vaeriel. A la différence des autres cités, Irkann s'arrête aux murailles de fer et d'acier. Elle ne comporte donc pas de murailles en bois, pas de villes extérieures et pas de postes avancés. La seule muraille est bien mieux défendue que celle des autres villes et c'est à cet endroit que sont placées les armes à distance et l'artillerie la plus puissante du continent. C'est là aussi que sont stationnées les troupes d'élite les plus puissantes (bien que les divisions d'élite soient très rarement affectées à la défense du mur). Elles sont plutôt gardées en réserve et utilisées en cas de coup dur aux endroits sensibles. Le gouvernement stilfari siège à Irkann et c'est ici que sont prises les décisions théoriques les plus importantes, bien que leur mise en oeuvre soit réservée aux autorités qui siègent à Toural. Certains Stilfari'n sont d'ailleurs si éloignés des réalités que les décisions qu'ils prennent ne sont pas du tout prises en compte par la suite par les exécutifs. Les bas-fonds de la capitale sont les plus dangereux et les plus vastes de toutes les villes. Certains murmurent même que ces bas-fonds relieraient toutes les villes entre elles. Personne n'a cependant fait de plans assez

détaillés pour savoir si c'est vrai. Les nécromanciens sont très peu puissants dans Irkann, d'abord parce qu'ils n'y possèdent pas de magiciens attitrés, ensuite parce que l'endroit est trop bien policé (les troupes d'élite font des patrouilles fréquentes).

Ainsi, pour certains Stilfari'n qui ne sortent jamais de la capitale, les nécromanciens sont has been et ne représentent plus aucun danger. Le principal bâtiment d'Irkann est la centrale thermique qui a permis à Vaeriel de résister à l'Hiver de Raz (tout du moins en partie). Elle ne fonctionne plus qu'au ralenti et ne peut pas être remise en marche facilement (il est évident qu'avec un peu de travail, la remise en marche ne devrait pas être si compliquée que cela). Ce bâtiment est certainement le mieux gardé de tout Vaeriel et des Stilfari'n sont toujours présents pour vérifier que tout se passe sans problème.

Même si on parvenait à comprendre le mécanisme permettant de remettre tout cela en marche, il faudrait plusieurs jours, voire plusieurs semaines, pour que tout soit en place (et d'ici là, les troupes d'élite de tout le continent devraient être en place pour donner l'assaut et fustiger les malandrins).

Les sous-sols

Certains murmurent qu'au-delà des bas-fonds de chaque ville, il existe des niveaux encore plus mal fréquentés qui relieraient toutes les villes entre elles. Ces individus très imaginatifs sont encore bien loin de la réalité puisque TOUTES les villes de Vaeriel (y compris la capitale) ne forment qu'une seule et même structure, un vaisseau spatial énorme qui a atterri ici depuis des milliers d'années. Les niveaux connus (y compris les bas-fonds) ne représentent que le sommet d'un iceberg qui fait plus de 50 kilomètres de hauteur.

On se rend donc compte à quel point les sous-sols des villes de Vaeriel sont un monde à part entière, avec ses civilisations primitives, ses créatures et ses lieux extraordinaires. Les explorer peut prendre toute une vie et il n'est même pas certain que cela suffise vu les dangers qui guettent les explorateurs qui s'y risqueraient. En fait, le plus difficile est de trouver un passage entre les bas-fonds et les sous-sols. Toutes les issues ont été murées et sont très difficiles à rouvrir. En fait, quelques semaines de travail avec des explosifs et des outils devraient tout de même suffire. Mais, le plus dur est de trouver l'endroit où se trouvaient les issues (elles sont quelquefois si bien murées qu'elles sont parfaitement invisibles). Il existe cependant un moyen bien plus simple de pénétrer dans les sous-sols puisque nombre de bâtiments officiels (qui, je vous le rappelle, sont situés en dessous des bas-fonds) possèdent des entrées, fermées et étanches mais qui peuvent être ouvertes relativement facilement (ce sont en fait d'énormes sas de sécurité qui se sont refermés au moment où le vaisseau a atterri). Nul ne les ouvre jamais mais des aventuriers sans scrupules devraient pouvoir accéder aux sous-sols en passant par là. Reste ensuite à trouver une bonne raison de s'enfoncer aussi profondément dans les entrailles de la terre. Echapper aux troupes d'élite et aux Stilfari'n peut être une sacrée bonne raison. Les sous-sols sont un monde à part entière, totalement plongé dans une lumière blafarde produite par le générateur thermique principal. S'étalant sur près de 50 kilomètres de haut, ils comportent près de 500 niveaux et il est pratiquement impossible de s'y retrouver sans une bonne dose de jugeote et un sacré sens de l'orientation. On y trouve des milliers de kilomètres de galeries, des milliers de petites salles, des centaines de grandes salles dont on ne peut même pas voir le plafond. Le tout est entièrement métallique mais les diverses infiltrations font que cette matière n'est pas visible de prime abord, sous des centimètres de boue, de saleté et de poussière. L'équipement technologique ne fonctionne plus vraiment, même si certains appareils peuvent encore produire des effets étonnants si on sait s'en servir (autant le dire tout de suite, un simple jet de volonté, de connaissance ou d'artisanat ne suffit pas). Les formes de vie ne sont pas absentes de ces régions et on y trouve même plusieurs civilisations humaines qui n'ont jamais eu aucun contact avec l'extérieur. Quatre d'entre elles sortent du lot et méritent d'être décrites en détail.

Les Glocks

Ces humanoïdes étaient sûrement humains il y a quelques millénaires mais ne sont plus que des êtres primitifs, à peine plus intelligents que des animaux. Ils possèdent une pilosité importante et n'ont pas une bonne vue. Ils compensent cette limitation par un sens de l'odorat très développé et une force physique considérable. De prime abord, on pourrait les prendre pour de grands singes mais ce sont réellement des êtres dotés d'un esprit suffisamment développé pour utiliser des objets, vivre en société et être assez organisés pour lutter contre les autres nations du sous-sol. Ils vivent de chasse et de rapines et vivent en groupes d'une trentaine d'individus. Deux groupes qui se rencontrent ne s'attaquent généralement pas mais ils n'ont pas de contacts plus précis, ce qui les empêche de dominer plus encore les endroits où ils rôdent. Leurs poils sont généralement noirs ou marrons, bien qu'il existe des tribus entièrement composées de Glocks blancs, qui sont d'ailleurs considérés comme bien plus intelligents par leurs ennemis (ce qui n'est pas toujours vrai). Vous trouverez ci-dessous la fiche technique d'un Glock type.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	16	14	10	12	8

Attaque brutale	40%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	5%
Acrobatie	15%
Commandement	5%
Connaissance *	20%
Course	15%
Discrétion	20%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	5%
Repérage	25%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	10%

Points de vie	32
Prestige	5
Arme : massue	
Option	AB
Toucher	40%
Initiative	3
Dommages	G
Armure : cuir	
Protection	3

* Correspond à la connaissance des niveaux où la tribu vit (généralement une sphère de 15 kilomètres de rayon autour de la caverne qui abrite les femmes et les enfants).

Les Terains

Ce sont les descendants des mécaniciens du vaisseau spatial et ce sont eux qui ont gardé le plus de connaissance des temps passés et des objets technologiques. Ils sont plutôt timides et vivent dans les niveaux les plus profonds. Ils forment une seule et unique nation et ne sortent jamais de leur territoire. Les régions où ils habitent bénéficient d'un niveau technologique bien plus important qu'ailleurs (par exemple, la lumière fonctionne parfaitement et n'est pas juste qu'un halo blanc diffusé par des néons à moitié en panne).

Ils se nourrissent de pilules et de bouillies fabriquées par des machines qu'ils ont remises en marche. Ils pensent que le vaisseau est encore en mouvement et que l'arrivée est pour bientôt. Ils savent qu'il s'est passé quelque chose de grave (puisqu'ils sont isolés au milieu d'un univers à moitié détruit et plongé dans une semi obscurité permanente) mais ne désespèrent pas. Ils vivent de façon mécanique et ne sont pas très différents de robots. Ils se reproduisent parce qu'il faut perpétuer la race mais n'ont aucune attitude sociale réelle. Pour eux, rencontrer des personnages-joueurs serait certainement l'événement le plus grave et le plus important depuis des milliers d'années. Nul ne sait comment ils pourraient réagir. Leurs caractéristiques sont souvent celles décrites page suivante.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	8	12	10	10	16

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Artisanat *	30%
Commandement	5%
Connaissance **	30%
Course	15%
Discrétion	5%
Lire et écrire ***	10%
Marchandage	5%
Médecine	20%
Nage	5%
Repérage	15%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	16
Prestige	1
Arme : poignard	
Option	AN
Toucher	10%
Initiative	12
Dommages	D
Armure : aucune	
Protection	0

* Correspond à l'utilisation des appareils technologiques encore en fonctionnement.
** Correspond à la connaissance des principes de base régissant le bon fonctionnement du vaisseau et du matériel qu'il contient.
*** Ce langage est une forme déformée du langage Vaerelien mais, au final, est très proche du langage utilisé par les occupants du vaisseau lors de leur arrivée. En ce qui concerne le langage, ce sont les Vaereliens qui sont primitifs, pour une fois.

Les Silaks

Cette peuplade primitive des sous-sols de Vaeriel est en fait une sorte de secte dont les leaders mystiques prônent le retour à la surface et la migration vers les niveaux supérieurs. Ils n'ont plus aucune connaissance des plans du vaisseau et sont trop peu nombreux pour pouvoir se déplacer facilement. Ils montent donc, couloir par couloir, salle par salle, en notant à chaque fois les embûches rencontrées et écrivent ainsi d'immenses sagas sur de grands registres. Ces ouvrages sont bénits et chaque livre représente le seul trésor que la tribu possède. On estime qu'il existe plus de vingt tribus de Silaks différentes et il est rare qu'elles entrent en contact les unes avec les autres.

Chaque tribu compte environ 200 personnes mais les groupes d'exploration, plus souvent rencontrés, ne sont formés que de 5 hommes en pleine possession de leurs moyens. Lorsqu'ils seront arrivés aux niveaux les plus hauts, les Silaks tenteront de percer une ouverture dans les issues condamnées et ainsi d'accéder aux niveaux supérieurs.

Personne ne sait ce qu'il adviendra lorsqu'ils auront franchi cette dernière épreuve mais il est certain que cela risque de déséquilibrer très sensiblement leur foi.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	14	12	14	10

Attaque brutale	15%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	25%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	
Acrobatie	25%
Artisanat *	15%
Commandement	5%
Connaissance **	15%
Course	10%
Discrétion	20%

Lire et écrire	15%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	5%
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	15%
Points de vie	24
Prestige	3
Arme : épée longue	
Option	AN
Toucher	20%
Initiative	12
Dommages	G
Armure : cuir	
Protection	3

* Cette forme d'artisanat correspond à la réalisation des cartes les plus réalistes possible.
** Correspond à la connaissance des couloirs et des salles du sous-sol de Vaeriel.

Les Maris

Ces individus dangereux et psychopathes sont les descendants des troupes de choc que contenait le vaisseau, quelques milliers d'années auparavant. Ils forment de petits clans d'une dizaine d'individus et tuent tous les êtres vivants qu'ils rencontrent. Ils sont fanatiques et tentent à tout prix de nettoyer le vaisseau. Ils sont dotés d'un équipement technologique étonnant et ne font jamais de prisonnier. Communiquer avec eux est une véritable gageure surtout parce que, même blessés, ils ne parlent jamais et ne trahissent en aucun cas leurs camarades. Le vaisseau ne compte plus qu'une vingtaine de ces groupes et c'est tant mieux, surtout lorsque l'on sait qu'ils étaient plusieurs milliers il y a seulement mille an. Leur matériel tombe de plus en plus souvent en panne, les munitions manquent et ne peuvent pas être fabriquées facilement et les dangers se font de plus en plus précis. Il est donc certain que ces individus vont être de moins en moins nombreux, surtout si les personnages-joueurs tombent dessus.

Ce ne sont pas quelques fusils ou lance-grenades qui vont faire peur à un groupe de fusionnés encore plus tarés que les Maris.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	10	10	10	14

Attaque brutale	15%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	25%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	35%
Acrobatie	20%
Artisanat *	10%
Commandement	25%
Connaissance **	15%
Course	15%
Discrétion	20%
Marchandage	5%
Médecine	20%
Nage	5%
Repérage	25%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	40%
Points de vie	24
Prestige	8
Arme : fusil d'assaut à dispersion	
Option	Tir
Toucher	35%
Initiative	1/t
Dommages	I
Armure : armure de combat	
Protection	12(10)

* Cette forme d'artisanat correspond à la réparation de l'équipement et à la confection des munitions.
** Cette forme de connaissance correspond à la bonne marche de tout l'équipement technologique qu'ils possèdent.

VAERIEL

Etendues désolées

0 500 1000km

LES SEPT VILLES

Firkel
Palok
Gandar
Jelim
Irkann
Akirba
Toural

Canal
Ville
Village
Route principale
Route secondaire
Jungle
Bocage et terres cultivées

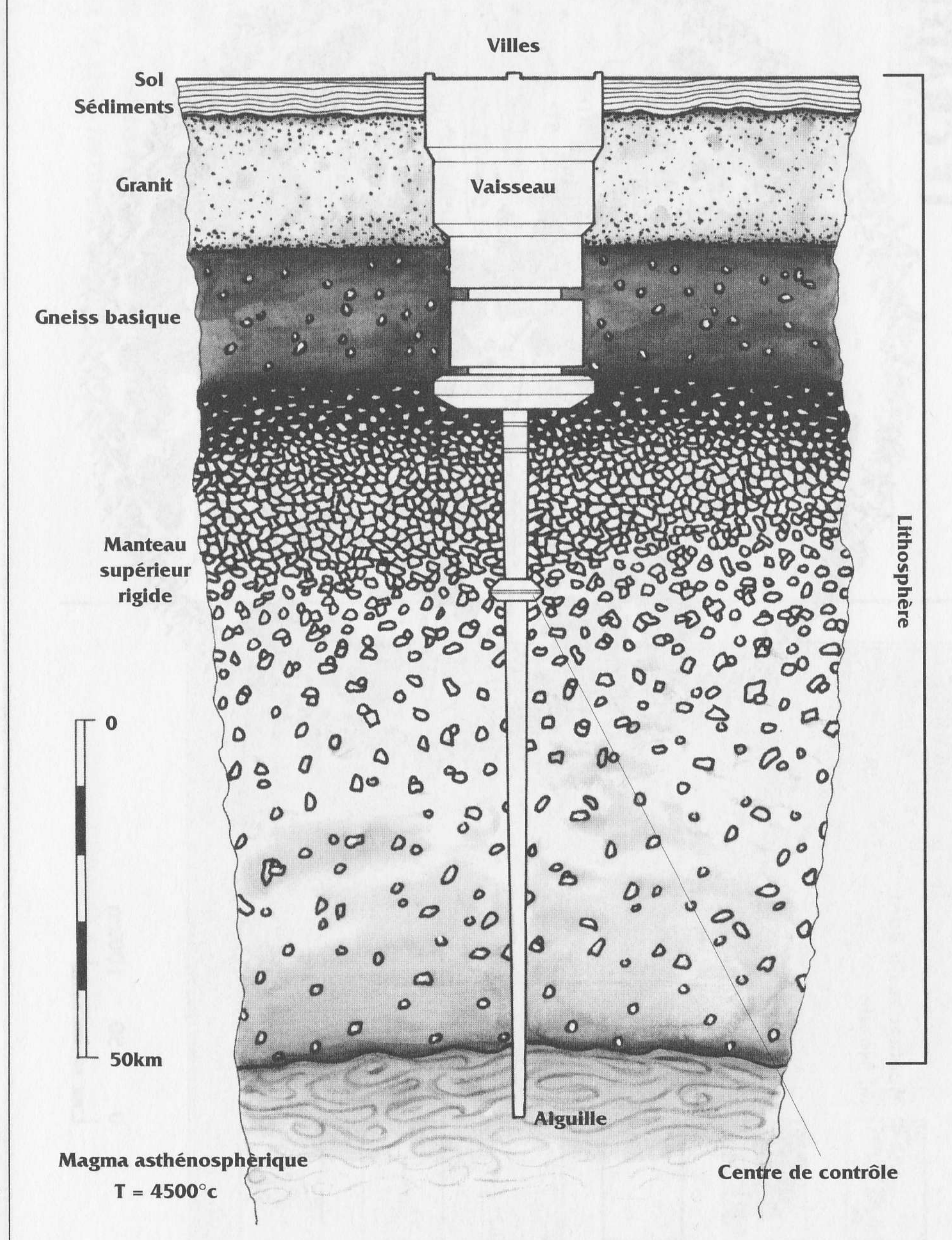
0 5 10km

LE CRATERE

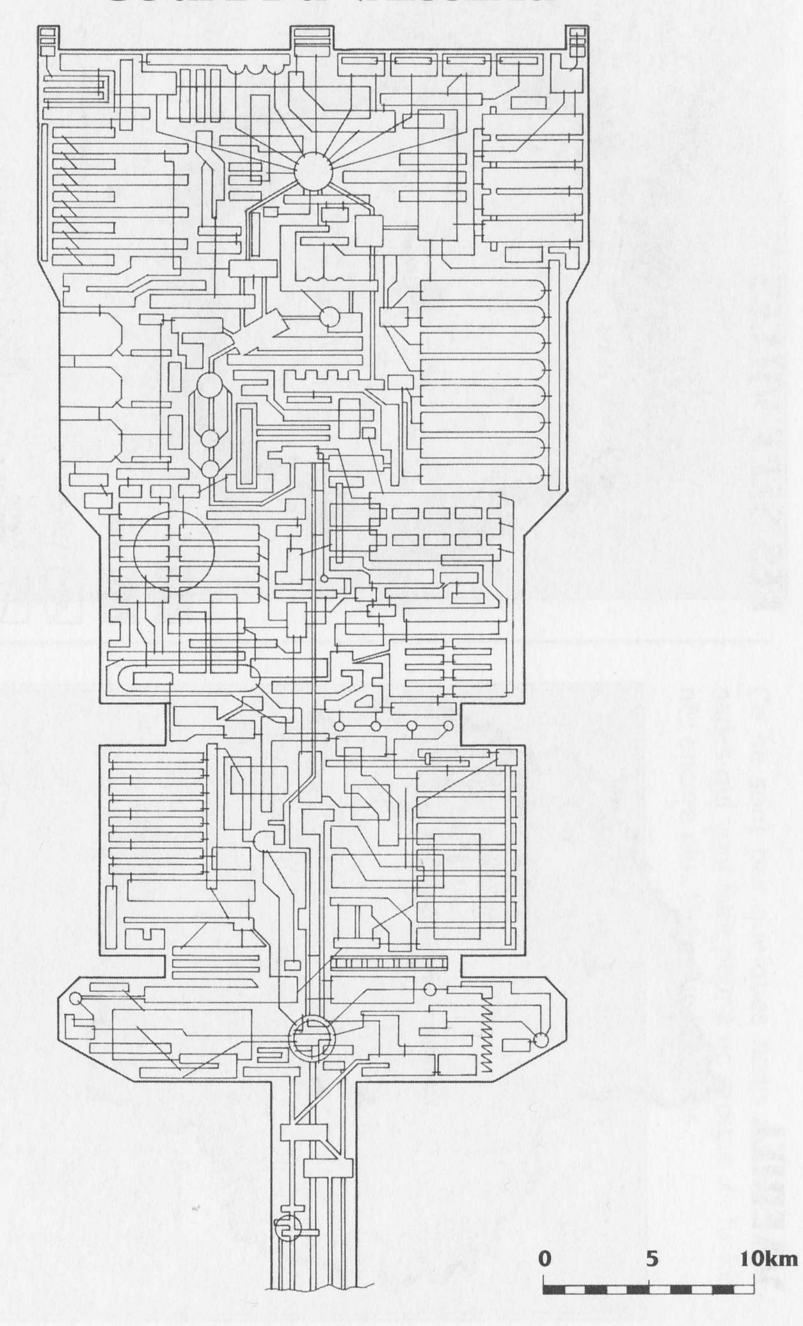
Montagnes du Bord du Monde
Jungle
Savane
Marais
Ruines
Les sept villes

0 50 100km

COUPE DU VAISSEAU ET DE L'ECORCE



COUPE DU VAISSEAU



COUPE D'UNE VILLE

Ville centrale

Cimes

Mur d'acier

Mur d'acier

Jungle

Rempart

Ville extérieure

Hauts-quartiers

Ville extérieure

Rempart

Jungle

Bas-fonds

Poste avancé

Poste avancé

Bâtiments officiels

Sous-sols

0 500m

IRKANN

Vers Firkel

Vers Palok

Vers Jelim

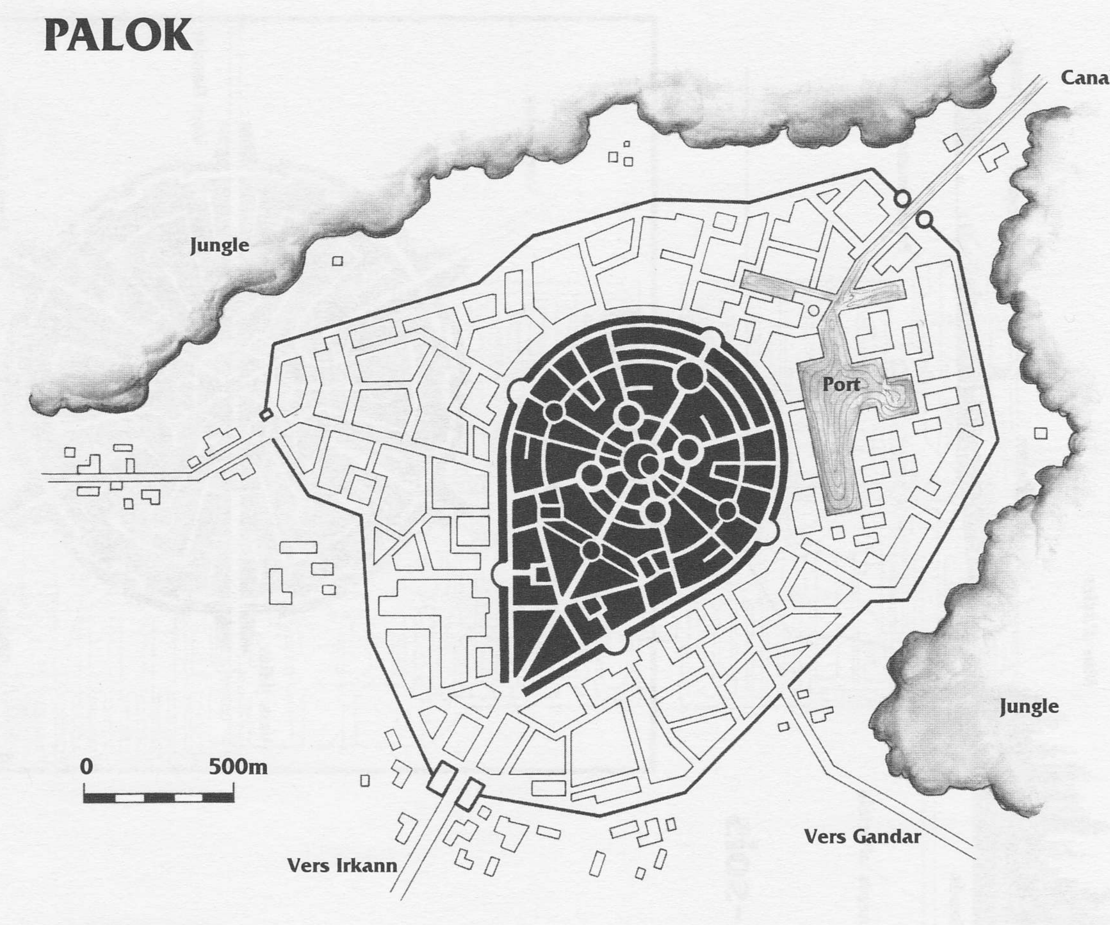
Vers Gandar

0 500m

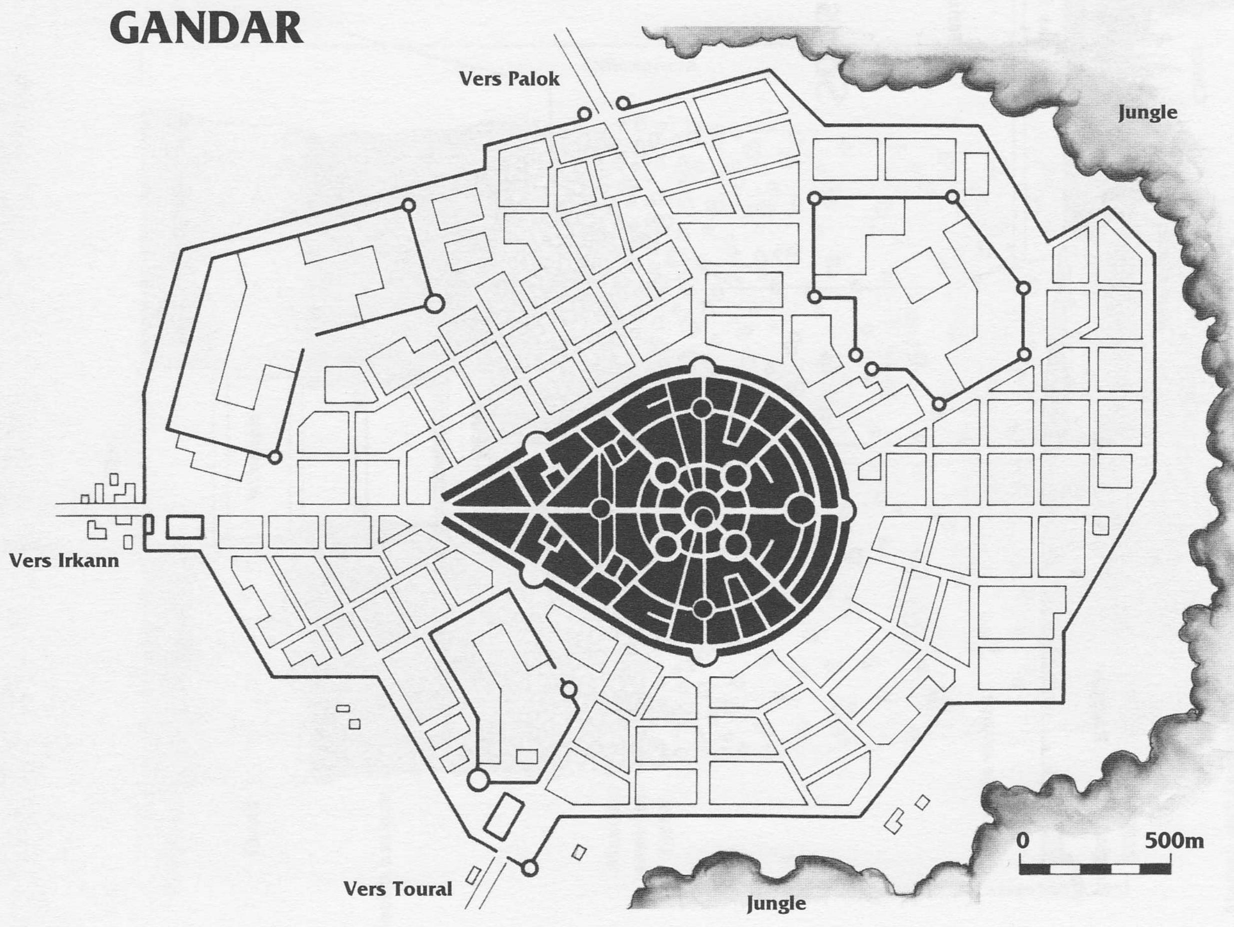
Vers Toural

Vers Akirba

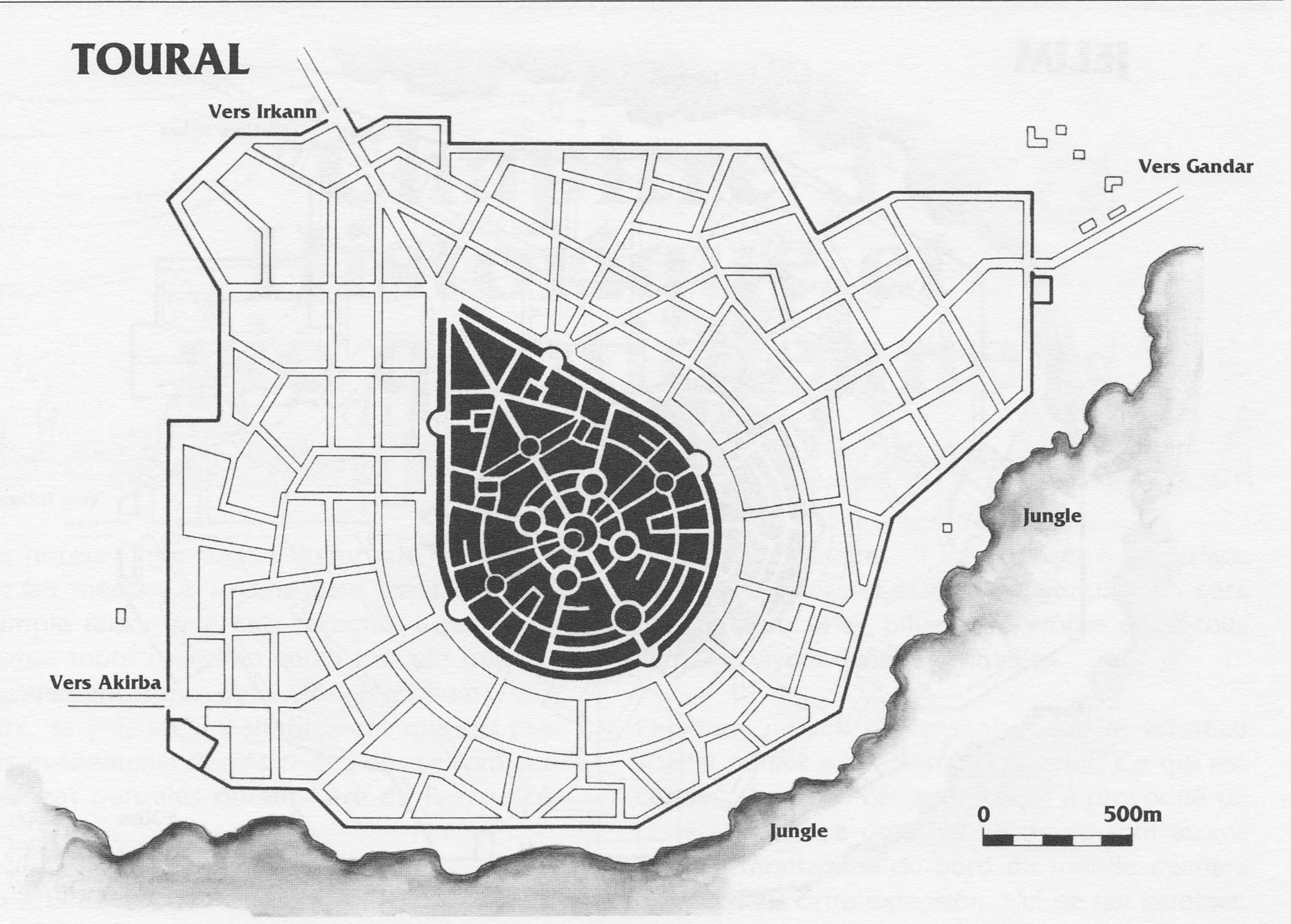
PALOK



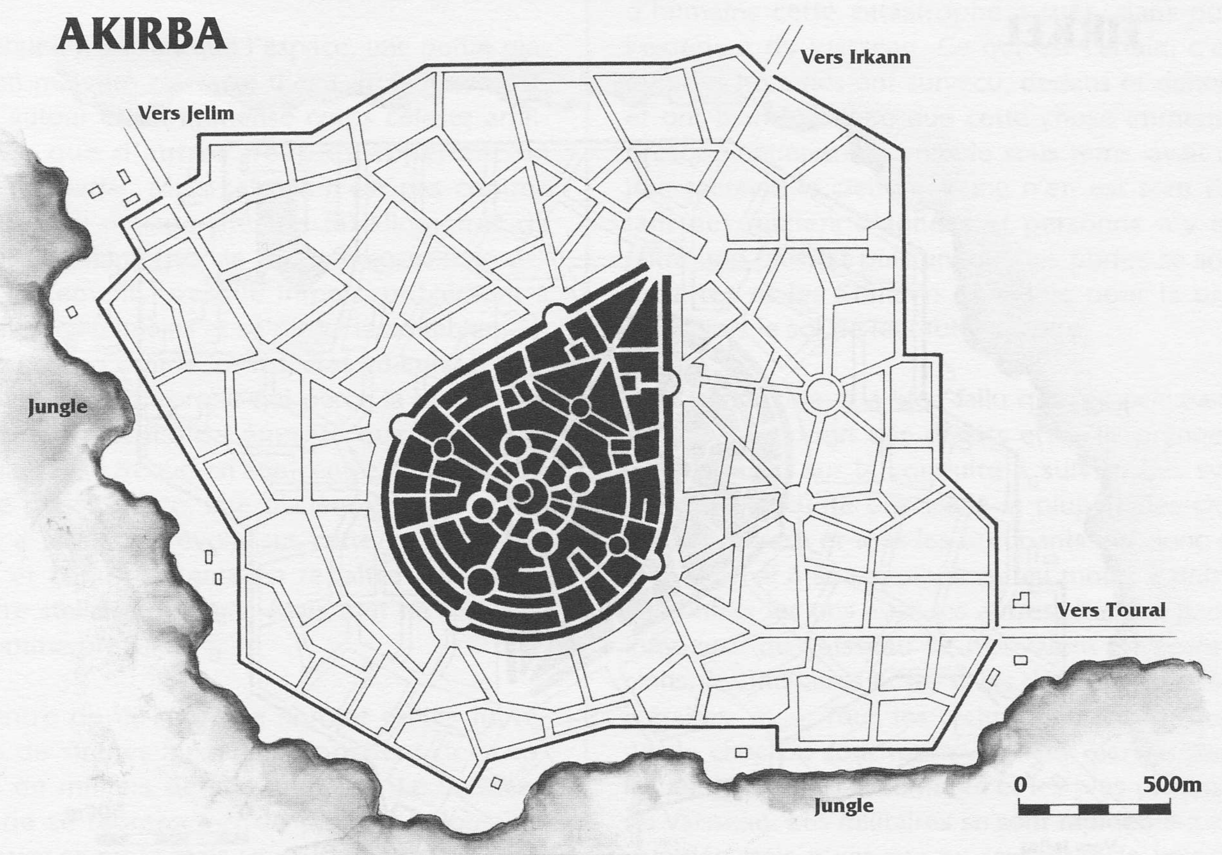
GANDAR



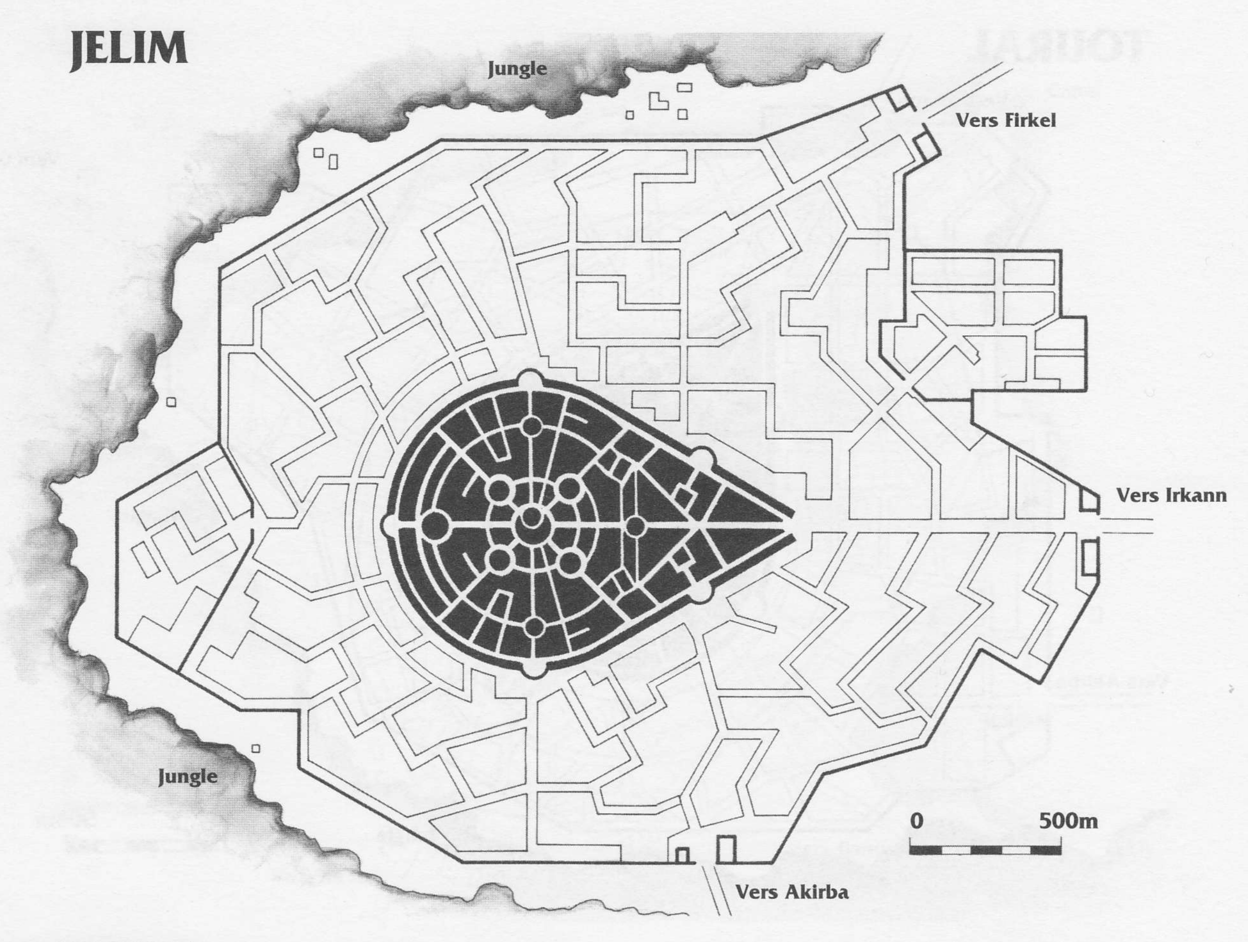
TOURAL



AKIRBA



JELIM



FIRKEL





Chapitre 3
Historique et vie quotidienne

Vous noterez que dans l'historique qui suit il n'est fait mention d'aucune date, pour la bonne et simple raison que cela remonte à tellement loin que toute précision serait ridicule puisque humainement impossible à calculer. Pour vous, maître de jeu, sachez simplement que les premiers événements décrits ci-dessous se sont certainement déroulés durant l'été de Raz précédent.

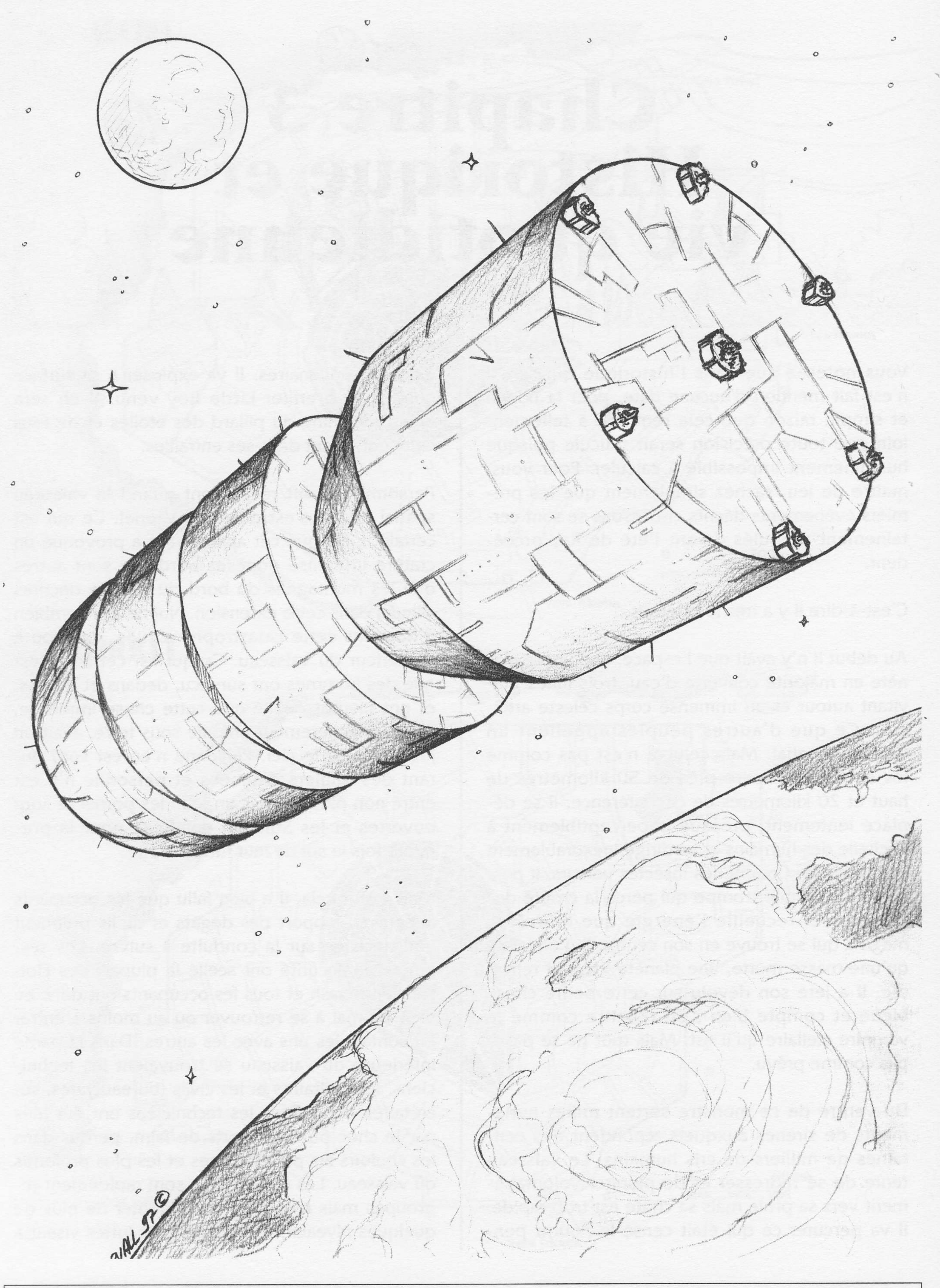
C'est-à-dire il y a très longtemps...

Au début il n'y avait que l'espace, une petite planète en majorité couverte d'eau, trois lunes gravitant autour et un immense corps céleste artificiel. Ce que d'autres peuples appellent un vaisseau spatial. Mais celui-là n'est pas comme les autres, il mesure près de 50 kilomètres de haut et 20 kilomètres de circonférence. Il se déplace lentement, presque imperceptiblement à l'échelle des humains et se dirige inexorablement vers la proie. Comme les insectes voleurs, il possède une longue trompe qui perce la croûte des planètes et recueille l'énergie que fournit le magma qui se trouve en son centre. Il n'en laisse qu'une masse morte, une planète grise et refroidie. Il a jeté son dévolu sur cette petite chose bleue et compte bien s'en repaître comme le vampire stellaire qu'il est. Mais tout ne se passe pas comme prévu.

Du ventre de ce monstre sortent milles hurlements de sirènes auxquels répondent des centaines de milliers de cris humains. Le vaisseau tente de se redresser et de plonger volontairement vers sa proie mais sa chute est trop rapide. Il va percuter ce qui était censé le nourrir pendant des millénaires. Il va exploser à sa surface comme le premier Little Boy venu. Il en sera bientôt terminé du pillard des étoiles et de tous ceux qui vivent dans ses entrailles.

Personne ne sait réellement quand le vaisseau spatial minier s'est posé sur Vaeriel. Ce qui est certain, c'est que cet atterrissage a provoqué un cratère immense dont les bords ne sont autres que les montagnes du bord du monde décrites ailleurs dans cette extension. Nul ne sait combien d'humains cette catastrophe a tués, dans ou à l'extérieur du vaisseau. Ce qui est certain, c'est que des hommes ont survécu, dedans et dehors, et ont bientôt oublié que cette chose immense, presque entièrement enfouie sous terre, avait un jour traversé le ciel. Personne n'en est sorti durant des milliers d'années et personne n'y est entré non plus. Et puis un jour, les portes se sont ouvertes et les Stilfari'n ont foulé pour la première fois le sol de leur futur Empire.

Mais avant cela, il a bien fallu que les occupants fassent un rapport des dégâts et qu'ils prennent une décision sur la conduite à suivre. Les systèmes de sécurité ont scellé la plupart des cloisons anti-crash et tous les occupants ont donc eu bien du mal à se retrouver ou au moins à entrer en contact les uns avec les autres. Dans la partie inférieure du vaisseau se trouvaient les techniciens, les militaires et les civils (bureaucrates, secrétaires, etc.). Tous les techniciens ont été tués par le choc ou sont morts de faim, perdus dans les couloirs les plus sombres et les plus profonds du vaisseau. Les militaires se sont rapidement regroupés mais n'ont pas pu remonter de plus de quelques niveaux. Après quelques luttes visant à



nommer de nouveaux chefs, les militaires ont formé le peuple que l'on appelle désormais les Maris et qui ne sont pas encore remontés à la surface. Le terme Maris a été utilisé la première fois après qu'un militaire a trouvé, plusieurs années après le crash, un patch d'épaule sur lequel était imprimé le mot MARIS (en fait les lettres N et E avaient disparu). Les civils ont formé toutes les autres tribus qui rôdent dans les sous-sols, les cloisons anti-crash n'ayant pas permis une remontée rapide.

Dans le secteur supérieur, d'où pouvaient en théorie sortir les survivants, on trouvait les membres du commandement et les escouades de sécurité censés maintenir l'ordre dans le secteur du pont de commandement. Certains membres de l'équipage possédaient de curieux pouvoirs psioniques et se sont rapidement érigés en caste dirigeante. Au fur et à mesure des siècles, les pouvoirs psis sont devenus de la magie et les quelques bribes de technologie sont devenues les reliques que nous connaissons maintenant. Les plus forts des troupes de sécurité sont devenus les soldats et les plus faibles sont devenus les civils. Les membres de l'équipage qui ne possédaient pas de pouvoirs psis sont devenus les commerçants qui exploitent désormais les moutons de civils.

Lorsque les Stilfari'n (du nom de la planète d'origine du capitaine du vaisseau) décidèrent de sortir à l'extérieur, ils avaient perdu une grande partie de leurs connaissances et ne savaient surtout plus du tout pourquoi ils étaient là. Les morts violentes au moment de l'accident et les conflits pour la domination de la nourriture et des armes avaient fait des ravages auxquels s'ajouta une curieuse épidémie d'amnésie (certainement due à une arme chimique injectée par accident dans les conduits d'aération du vaisseau peu de temps après le choc). A vrai dire, pendant quelques semaines après le crash, le commandant s'est même demandé si le produit chimique n'avait pas été injecté avant le crash et si ce n'était pas l'amnésie ainsi provoquée qui a fait faire n'importe quoi aux techniciens et qui a entraîné le mauvais atterrissage du vaisseau. Un sabotage en quelque sorte. Mais cette hypothèse est morte avec le commandant et avec les vagues suivantes de gaz toxique.

C'était donc un peuple totalement neuf, doté de certains pouvoirs et utilisant les restes d'une civilisation très technologique qui est sorti du coeur même du vaisseau. Ses membres ont rapidement dominé les peuples qui vivaient là, par la guerre, par la diplomatie ou par le commerce. Ils ont ainsi formé les sept villes telles que nous les connaissons (et qui sont en fait les sept parties enfouies du vaisseau qui correspondaient aux ponts supérieurs, endroit d'où sont sortis les seuls survivants « évolués »). Ils ont eu tout d'abord du mal à combattre les civilisations qui vivaient là, notamment parce que le cratère s'est petit à petit couvert de jungles denses dans lesquelles ils avaient bien du mal à vivre et à se déplacer. Au-delà, il y avait des villes, des civilisations bien plus avancées et le combat est devenu de plus en plus rude.

Puis les prémices de l'hiver sont arrivées. La température a commencé à baisser d'année en année, tout d'abord imperceptiblement, puis de plus en plus vite. Les civilisations de Vaeriel se sont mises frénétiquement à se faire la guerre, comme deux colonies de fourmis qui se déchirent sans raison après qu'un humain les a mises en contact. Les Vaereliens savaient que la fin était proche et que le monde tel qu'ils le connaissaient allait disparaître. Les Stilfari'n en ont profité pour se retrancher dans leur vaisseau, laissant les villes créées à l'extérieur en proie aux pillages et à la destruction. Il ne restait plus rien à faire qu'à attendre la mort. Mais ils le feraient plus dignement que les barbares de l'extérieur.

Puis un Stilfari découvrit des dossiers décrivant un appareil technologique dont ils ignoraient l'existence et qui, semble-t-il, s'était mis en marche dès leur atterrissage et ce de façon automatique. La sonde qui devait permettre de récupérer l'énergie du magma de la planète était en place et n'attendait que l'ordre d'un homme pour pomper tout son saoul. L'énergie récupérée devait normalement être stockée mais il était certainement possible de la diffuser dans tout le vaisseau et à l'extérieur. Les Stilfari'n tentèrent le tout pour le tout et réchauffèrent l'atmosphère autour du vaisseau au fur et à mesure que les glaces commençaient à enserrer toute la planète de leurs griffes destructrices. Ils parvinrent à

maintenir une haute température jusqu'à la limite des montagnes du bord du monde (les limites du cratère provoqué par le crash). Cela permit à quelques tribus indigènes de subsister mais ce n'était pas très grave.

Le reste nous le connaissons puisque depuis le début du printemps de Raz, les Stilfari'n ont décidé d'envahir les îles que leurs vaisseaux (des navires cette fois-ci) pouvaient atteindre. La prochaine sur la liste est Tanaephis et c'est pour cela que les personnages-joueurs sont bien décidés à mettre à mal cet Empire. Cette envie d'expansion n'est pas du tout due à une méchanceté profondément ancrée dans l'esprit des Stilfari'n mais simplement à leur mépris de toutes les formes de vie qui ne sont pas comparables à la leur (et il n'y en a aucune, même pas les « faux Stilfari'n », j'ai nommé les élus).

Vie quotidienne

Lorsque j'utilise le terme de Vaerelien, je parle des individus qui vivent dans les sept grandes villes et pas des indigènes qui ont élu domicile dans les jungles qui entourent lesdites villes. En théorie, ce sont eux les Vaereliens, mais ils n'utilisent jamais ce terme et il serait donc impropre de l'utiliser.

La société vaerelienne est très hiérarchisée, bien qu'il n'existe pas de castes à proprement parler. On peut très bien changer de niveau social au gré des rencontres et des aléas de la vie. Seul le titre (et les pouvoirs) de Stilfari est héréditaire. Comme nous l'avons déjà vu, les Stilfari'n veulent rester entre eux et font croire à la population que leurs pouvoirs sont génétiques. Il n'en est rien, mais comme le seul moyen de les apprendre est de le faire en compagnie d'un Stilfari, cet état de fait ne risque pas de changer.

La population comptant donc plusieurs types de citoyens, je me propose de les étudier les uns après les autres, par ordre croissant d'importance sociale. Cela commence par les esclaves pour finir par les Stilfari'n (qui sont décrits dans un chapitre particulier mais dont nous résumerons le rôle ici).

Les esclaves

Les esclaves ne sont pas nombreux sur Vaeriel pour la simple raison qu'ils finissent rapidement morts ou affranchis. Un esclave est obligatoirement un individu qui vient d'une autre société que celle des Vaereliens. Ce sont donc des indigènes dans la plupart des cas, mais aussi des prisonniers ramenés de Sulustan et de Tanaephis. Les Vaereliens ont droit de vie ou de mort sur eux et ceux qui ne font pas l'affaire sont rapidement éliminés comme de vulgaires ustensiles de cuisine usagés. Ceux qui servent leur maître à la perfection atteignent rapidement le rang d'affranchis.

Lieu de vie : les esclaves vivent toujours dans la maison ou l'appartement de leur maître. Ils disposent généralement d'une petite chambre (pas plus grande qu'un placard) pour dormir. Les mâles sont toujours séparés des femelles durant la nuit pour qu'il n'y ait pas trop de naissances. Les enfants conçus fortuitement (sans l'autorisation expresse des maîtres) sont rapidement éliminés ou tués dès la naissance.

Habillement et équipement : les esclaves sont habillés très pauvrement et ont en permanence la tête coiffée d'une sorte de casquette qui symbolise leur statut d'esclave. Enlever ce couvre-chef lorsqu'on se déplace dans un lieu public est passible de la peine de mort. Ils ne disposent pas d'objets en temps normal mais sont équipés lorsqu'ils doivent travailler. Ils ne portent jamais d'arme (sauf peut-être par destination).

Journée typique : l'esclave se lève généralement avant son maître, vers 5 heures du matin, pour tout nettoyer avant que ce dernier ne se lève. Lorsqu'il a terminé et que son maître est réveillé, il suit ses ordres aveuglément. Il mange une seule fois par jour vers 18 heures (les travailleurs de force mangent à 8 heures et à 16 heures). Les esclaves se couchent généralement vers minuit et n'ont aucun temps libre durant la journée, ni aucune journée de congé cela s'entend.

Rôle dans la société : les esclaves sont des serviteurs qui suivent aveuglément les ordres de leurs maîtres. Ce sont plus des outils, ou des machines, que de véritables acteurs de la société

vaerelienne. Ils n'ont donc aucun rôle réel, sauf s'ils se révoltaient un jour (ce qui n'est jamais arrivé de façon un tant soit peu coordonnée depuis des millénaires).

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	10	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	25%
Tir	5%
Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Commandement	5%
Course	30%
Discrétion	20%
Marchandage	15%
Médecine	5%
Repérage	20%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	24
Prestige	0
Arme : coup de poing	
Option	AN
Toucher	10%
Initiative	12
Dommages	B
Armure : aucune	
Protection	0

L'artisanat des esclaves correspond à la façon qu'ils ont d'entretenir les maisons dont ils ont la charge.

Les affranchis

Les affranchis sont tous les individus qui ne sont pas Vaereliens de souche et qui sont libres (à la différence des esclaves). En théorie donc, les personnages-joueurs sont des affranchis, bien que leur statut de possédé les range plutôt du côté des ennemis du pouvoir (qui ne sont pas décrits ici). Les affranchis sont généralement des indigènes qui ont choisi la vie en ville mais cette catégorie regroupe aussi les habitants de Sulustan et de Tanaephis qui n'ont plus le statut d'esclave et qui vivent dans les bas-fonds.

Il arrive même, au gré des arrivages de passagers clandestins et de prisonniers évadés, qu'un affranchi vienne d'un autre continent sans avoir été esclave auparavant. Les rares êtres vivants qui sont passés des sous-sols aux bas-fonds sont eux aussi considérés comme des affranchis.

Le petit tableau ci-dessous vous indique le pourcentage de chaque type d'individu selon son origine

Origine	Proportion
Affranchi de 2ème ou 3ème génération	25%
Métis	25%
Indigène de Vaeriel et ancien esclave	20%
Indigène de Vaeriel	10%
Habitant de Sulustan et ancien esclave *	10%
Habitant de Sulustan *	5%
Habitant de Tanaephis et ancien esclave **	2%
Habitant de Tanaephis **	1%
Vaerelien rebelle au pouvoir en place	1%
Habitant des sous-sols	1%

* Parmi les habitants de Sulustan, on peut à nouveau préciser le pourcentage avec le tableau ci-dessous :

Origine	Proportion
Bathakis	20%
Chanéen	20%
Barbelang	15%
Kendhall	10%
Kharagras	10%
Kyuss	10%
Briiz	5%
Trapheg	5%
Farlorren	3%
Hayjonnis	2%

** Parmi les habitants de Tanaephis, on peut à nouveau préciser le pourcentage avec le tableau de la page suivante.

Origine	Proportion
Piorad	30%
Thunk	20%
Vorozion	15%
Derigion	15%
Alweg	10%
Batranoban	5%
Gadhar	2%
Hysnaton	2%
Sekeker	1%

Lieu de vie : les affranchis vivent généralement dans les bas-fonds des grandes villes ou dans les quartiers pauvres des villes extérieures. On en trouve aussi beaucoup dans les avant-postes où ils servent même quelquefois de troupes aidant à la défense en cas de conflit armé (ils sont exceptionnellement équipés comme des soldats).

Habillement et équipement : les affranchis sont vêtus très pauvrement et ne portent jamais d'arme (cela leur est interdit). En fait, aucun individu qui n'est pas Vaerelien de souche ne peut porter d'arme, sauf si une autorité supérieure le lui permet (c'est obligatoirement un soldat ou un élu, plus rarement un Stilfari).

Journée typique : les affranchis passent leur journée comme des citoyens normaux, selon leur travail et le poste qu'ils occupent. Consultez donc la description d'une journée typique d'un citoyen pour vous faire une idée encore plus claire de tout cela. S'il n'a pas de travail, l'affranchi vit de petits boulots et de larcins. Il se lève vers midi et ne se couche que vers quatre heures du matin.

Rôle dans la société : c'est un marginal qui n'accepte pas l'autorité des Stilfari'n et de leurs suivants. Même s'il travaille, il ne le fait que pour subvenir à ses besoins et n'aime jamais ce qu'il fait. Il rêve de liberté et, cela passe souvent par la destruction du régime en place. Ceux qui ne sont pas issus de Vaeriel rêvent par-dessus tout de revenir sur leur continent d'origine.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	16	10	10	12	10

Attaque brutale	20%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	20%
Acrobatie	25%
Commandement	5%
Course	10%
Discrétion	20%
Marchandage	10%
Médecine	10%
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	32
Prestige	2
Arme : pioche	
Option	AB
Toucher	25%
Initiative	3
Dommages	G
Armure : aucune	
Protection	0

Les colons

Il ne faut pas les confondre avec les Vaereliens qui ont tenté de créer des colonies sur Sulustan. On appelle colon tous les Vaereliens qui vivent au-delà du deuxième mur de protection. Ils sont généralement mieux entraînés, plus forts et plus habiles que les citoyens mais sont d'un niveau social légèrement inférieur. Il est rare que le colon quitte son avant-poste et, lorsqu'il le fait, c'est toujours pour aller se ravitailler dans une ville protégée par le mur. Certains citoyens voient dans les colons une nouvelle nation à part entière qui ne respecte pas réellement l'autorité Stilfari.

Lieu de vie : les colons vivent tous dans les avant-postes qui se trouvent dans la jungle ou simplement dans le no man's land situé entre ladite jungle et les murs de protection de Vaeriel. Il n'y a pas de citoyens dans les murs de Vaeriel et il n'y a pas de colons à l'intérieur. Ces deux

termes sont totalement exclusifs. En fait, certains colons viennent dans les villes pour acheter du matériel mais ils n'y restent jamais bien longtemps.



Habillement et équipement : les colons sont toujours habillés de façon assez sobre, utilitaire. Ils mettent les petits plats dans les grands (et les corps lavés dans les beaux habits) lorsqu'ils se rendent en ville pour faire des achats et pour dépenser l'argent durement gagné. Mais la principale différence entre un citoyen et un colon n'est pas là. Le colon a la possibilité (unique pour un civil dans la société vaerelienne) de porter des armes de contact et une arme à distance par foyer. Ils ne peuvent les porter en ville et doivent donc les laisser en consigne à la porte par laquelle ils entrent. Les armes choisies sont soit des modifications d'outils (machettes, haches), soit de superbes épées. Plus elles sont chères, plus elles représentent un signe de prestige pour leur propriétaire.

Journée typique : les colons se lèvent tôt le matin (5 heures) et se couchent tard le soir (minuit). Ils font la sieste durant les heures les plus chaudes (entre 13 et 15 heures) et ne travaillent qu'en intérieur de midi à la sieste et de 15 heures à 16 heures. Chaque semaine, le colon reçoit une matinée ou un après-midi d'enseignement au poste de garde et doit aussi patrouiller pendant une demi-journée lorsque les risques d'attaque se font plus précis. Ils passent le reste du temps aux champs ou dans la forêt proche afin de déboiser la jungle qui gagne toujours du terrain sur les étendues cultivées.

Rôle dans la société : les colons doivent, au mieux de leur possibilité et en prenant leur temps, déboiser et rendre vivable la jungle de Vaeriel. C'est un travail de titan qui ne pourra pas être réussi sans l'arrivée d'au moins dix fois plus de colons et d'au moins autant de soldats pour les protéger. Leur travail est trop exténuant et ils sont trop peu entraînés pour pouvoir se défendre sérieusement eux-mêmes contre les créatures les plus dangereuses et les tribus indigènes les plus nombreuses.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	10	8	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	10%
Acrobatie	5%
Artisanat	20%
Commandement	5%
Connaissance	15%
Course	5%
Discrétion	5%
Lire et écrire	20%
Marchandage	30%
Médecine	10%
Nage	20%
Repérage	10%
Séduction	25%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	20
Prestige	2

Arme : épée longue	
Option	AN
Toucher	20%
Initiative	8
Dommages	G
Armure : armure de cuir	
Protection	3

L'artisanat des colons représente la capacité qu'ils ont de fabriquer des objets de première nécessité avec les moyens du bord.
La connaissance des colons représente le savoir-faire en ce qui concerne l'élevage et l'agriculture.

Les citoyens

Les citoyens sont la base et le terreau de la puissance des Stilfari'n. Ils sont pour la plupart serviles et plient l'échine devant les plus riches qu'eux. Même horriblement puissant et habitant dans les cimes, un citoyen riche marchand ne sera jamais aussi puissant que le plus petit des Stilfari'n. Les citoyens n'auront donc jamais leur mot à dire sur la politique générale de l'Empire Vaerelien, bien que dans la vie de tous les jours le fait de posséder des canines et de vivre dans les cimes permet un confort de vie rarement atteint sur cette planète. Les citoyens sont relativement amusés par tout ce que les Stilfari'n peuvent concevoir comme gadgets et sont surtout très fiers de leur armée. Ils sont pratiquement tous xénophobes, racistes et égoïstes et vivent leur petite vie de merde sans se soucier de ce qui peut arriver à leur voisin. Ils sont les premiers à crier lorsqu'ils se font voler mais les derniers à courir après le voleur. Cela arrange d'ailleurs bien les affaires des affranchis criminels qui apprécient beaucoup d'oeuvrer parmi ces boeufs (surtout s'ils ont connu auparavant l'ambiance d'une ville Piorad).

Lieu de vie : les citoyens vivent dans les villes extérieures et dans les sept grandes villes de Vaeriel. Les plus pauvres vivent dans les bas-fonds ou les quartiers louches des villes extérieures et les plus riches dans les cimes (et seulement à cet endroit). Notez tout de même qu'il existe une cime par ville. Le changement de logement se fait en même temps que le changement de revenu et c'est uniquement sur ce critère bassement matériel qu'est basé le comportement des citoyens les uns envers les autres.
Habillement et équipement : les citoyens sont habillés de façon relativement commune quel que soit leur niveau social. Ils arborent le plus souvent une grande toge en tissu très solide bien qu'ils portent souvent durant les soirées des atours plus prestigieux et plus fragiles, surtout les femmes. Ils n'ont pas le droit de porter d'arme, ne le veulent pas et sont de toute façon trop lâches pour s'en servir.
Journée typique : les citoyens vivent au rythme de leur travail et de leurs loisirs. Ils sont souvent logés tout près de leur lieu de travail et se lèvent donc relativement tard (environ 9 heures du matin). Les fêtes qu'ils organisent sont fréquentes mais ne durent jamais après minuit. Les citoyens voient dans la nuit le symbole du mal et de la mort. Donc, ils en profitent pour dormir sans bouger d'un pouce s'ils entendent quoi que ce soit de bizarre dans la pièce ou dans l'appartement d'à côté. Ceux qui ne supportent pas cette vie débile deviennent colons et quittent les cités et les villes pour un lopin de terre qu'ils devront défendre de leur propre corps.
Rôle dans la société : les citoyens sont les travailleurs et les ouvriers qui font vivre Vaeriel. Sans eux, les Stilfari'n régneraient sur une société morte. Malgré cela, ils sont méprisés par tous ceux qui portent les armes et qui les estiment lâches et besogneux. Même les colons qui sont méprisés par les citoyens sont admirés par les soldats et les Stilfari'n. Ils sont une fleur nouvelle dans ce bouquet définitivement tellement fané.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	8	10	8	10	8

Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Commandement	5%
Course	5%

Discrétion	5%
Lire et écrire	10%
Marchandage	20%
Médecine	10%
Nage	5%
Repérage	5%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	16
Prestige	0
Arme : aucune	
Option	-
Toucher	-
Initiative	-
Dommages	-
Armure : aucune	
Protection	0

Les marchands

Les marchands sont théoriquement des citoyens normaux mais ne sont finalement pas aussi idiots que leurs victimes qu'ils exploitent à loisir. Ce sont eux qui dirigent tout le côté matériel de la société vaerelienne et les Stilfari'n ont vraiment besoin d'eux pour que tout se passe à la perfection. Qu'un seul produit manque et c'est la révolte qui grogne dans toutes les villes (enfin, la révolte, avec le courage dont les citoyens disposent, donc pas grand-chose). Les Stilfari'n ne peuvent pas se le permettre et offrent donc souvent aux marchands des pouvoirs qui feraient mieux de rester entre leurs mains (enfin, moi ce que j'en disais, c'est pour arranger la destinée des Stilfari'n).

Lieu de vie : les marchands vivent toujours dans les endroits les plus riches, même s'ils disposent d'échoppes dans tous les quartiers (sans exception). Un marchand n'est jamais pauvre, ou alors c'est qu'il commence sa carrière et qu'il va bientôt se remplir les poches. Un marchand ne cherche qu'une seule chose : vivre dans les cimes, alors que tous les autres citoyens ne demandent qu'une chose : continuer à vivre où ils sont. Ce n'est peut-être qu'une question de logement mais c'est le résumé de la société vaerelienne.

Habillement et équipement : les marchands sont toujours richement habillés, n'agissent jamais que pour être vus ou en imposer à leurs voisins. Un marchand ne fera pas quelque chose par plaisir, il le fera pour se faire remarquer ou pour rendre malheureux quelqu'un d'autre... C'est finalement cela qui le rend vraiment heureux. Aucun marchand ne porte d'arme mais certains protégés par des affranchis illégalement armés.

Journée typique : les marchands ne travaillent pas beaucoup mais ne dorment pas non plus énormément. Ils passent leur temps à rédiger des documents officiels nécessaires pour le bon fonctionnement de leur commerce. Lorsqu'ils s'occupent eux-mêmes de leur échoppe, ils le font en fin d'après-midi, lorsque les citoyens les plus riches font leur course. Ils n'y viennent pas pour augmenter les ventes mais uniquement pour s'y montrer, pour prouver à tous qui est le patron de l'endroit. Finalement, les marchands ne sont pas passionnés par les loisirs et ne se reposent que lorsque cela est vraiment nécessaire pour leur santé.

Rôle dans la société : les marchands sont les individus qui offrent tout ce qui est matériel aux citoyens, les Stilfari'n se chargeant de l'aspect spirituel. Ils sont aussi plus malins et plus inquisiteurs que les citoyens et servent souvent d'espions et d'explorateurs pour les Stilfari'n. Ils sont faciles à manipuler dans ce sens puisque la seule chose qui les intéresse c'est le profit et le paraître, deux choses que les Stilfari'n peuvent leur offrir sans aucune limite.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	10	10	14	12

Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Commandement	10%
Connaissance	40%

Course	5%
Discrétion	5%
Lire et écrire	30%
Marchandage	60%
Médecine	20%
Repérage	20%
Séduction	25%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	20
Prestige	0
Arme : aucune	
Option	-
Toucher	-
Initiative	-
Dommages	-
Armure : aucune	
Protection	0

La connaissance des marchands correspond à la bonne marche du commerce vaerelien (endroits où on peut acheter à bas prix et endroits où on peut vendre plus cher).

Les soldats

Les soldats vaereliens ne sont pas les miliciens d'autres endroits du monde de Bloodlust. Ils sont entraînés et ne refusent jamais un bon petit combat. Les dinosaures et les indigènes ne leur font pas peur puisqu'ils en rencontrent assez souvent, mais la magie sous toutes ses formes les terrorise au plus au point. Le pire de tout est la nécromancie, qui est pour eux un art impie mais terriblement puissant. Les pouvoirs exotiques des possédés peuvent donc s'avérer très utiles psychologiquement, même si leurs effets physiques sont souvent moins puissants qu'un bon coup de doloire donné par un Piorad. En résumé, les soldats Vaereliens sont très bons tant que le combat se déroule normalement (même si les pertes sont énormes), mais tout peut dégénérer s'ils sont confrontés à une expérience originale.

Lieu de vie : tous les soldats vivent dans des casernes construites pour eux par les Stilfari'n. Ce sont toujours des édifices en pierre ou en acier qui sont faciles à défendre et qui possèdent assez de réserves pour tenir quelque temps. Les soldats sont donc autonomes où qu'ils se trouvent (dans un avant-poste ou dans les cimes). Ils peuvent patrouiller dans les secteurs civils mais passent 80% de leur temps en entraînement et en entretien dans leur camp. Chaque place forte et chaque bastion possède un historique et des personnages célèbres et les soldats en sont très fiers. Ils sont donc très rarement mutés d'un poste à un autre.



Habillement et équipement : le costume de base du soldat Vaerelien est une cotte de mailles sous une grande chasuble dont la couleur et les parures dépendent de l'endroit d'où il vient. Plus cet endroit est riche (les cimes par exemple), plus la chasuble est ornée. L'armement de base du soldat est l'épée et l'arbalète, bien que la masse d'arme et l'arc soient aussi très fréquents. Certaines troupes d'élite (ou des soldats de base en situation de crise) peuvent être dotées d'armures technologiques et d'armement plus sophistiqué. Ces armes sont tout de même plus rares que les Stilfari'n ne veulent le faire croire (ou que les citoyens ne veulent le croire). Toutes les place fortes sont par contre défendues par des armes lourdes en relatif grand nombre (mitrailleuses, lance-flammes, etc.).

Journée typique : les soldats dorment de minuit à 6 heures, sauf en temps de guerre où le repos est pris sous forme de gardes durant lesquelles chaque individu dort en deux périodes de 3 heures. Ils patrouillent 4 heures par jour et ne s'occupent des citoyens que durant cette période. Le reste du temps, ils s'entraînent et entretiennent l'armement et le matériel de leur camp retranché.

Rôle dans la société : les soldats doivent défendre l'Empire Vaerelien et tous ses citoyens. En fait, ils pensent être une élite et méprisent ceux qu'ils sont censés défendre (les citoyens). Ils ont un respect total pour les élus et les Stilfari'n (surtout pour les élus en fait qu'ils savent être plus proches d'eux) mais ont une peur bleue de la magie et des équipements intelligents qu'ils utilisent.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	14	10	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	20%
Acrobatie	15%
Commandement	20%
Course	10%
Discrétion	10%
Equitation	10%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	20%
Séduction	15%
Stratégie	20%
Tactique	20%
Points de vie	28
Prestige	2
Arme : épée longue	
Option	AN
Toucher	30%
Initiative	10
Dommages	G
Armure : cotte de mailles	
Protection	8

Les élus

Les élus sont les troupes d'élite des Stilfari'n qui possèdent quelques pouvoirs magiques que lesdits Stilfari'n leur apprennent. Ce qui prouve d'ailleurs que les pouvoirs magiques des Stilfari'n ne sont pas héréditaires comme ils essaient de le faire croire, mais cela, aucun citoyen ne s'en est apparemment aperçu (et c'est tant mieux pour la survie de la toute-puissance des Stilfari'n). En tant que soldats, ils sont simplement meilleurs que les militaires normaux mais, surtout, ils peuvent contrôler et diriger les machines pensantes qu'ils utilisent pour augmenter encore leur puissance de feu.

Lieu de vie : les élus vivent exclusivement dans les casernes où ils sont paradoxalement (vu leur puissance) surprotégés par les autres soldats. Ils ne font jamais aucune corvée et ne travaillent pas autrement que sur les champs de bataille. Ils ne sortent que lorsque la guerre est proche et que les Stilfari'n leur demandent d'intervenir.

Habillement et équipement : les élus sont généralement équipés comme des soldats, à la différence près qu'ils reçoivent, en temps de guerre ou lorsque la situation est critique, des

armes pensantes et des équipements expérimentaux qu'ils doivent apprendre à utiliser. Ces équipements sont très rares et doivent être gardés par les élus comme leur bien le plus cher (ils en répondent sur leur vie et il n'est pas rare qu'un élu soit exécuté s'il ne ramène pas intact l'équipement qui lui est confié). Les élus sont les rares soldats de Vaeriel qui peuvent monter à cheval (même si en temps de guerre ils ne peuvent pas tous en profiter).

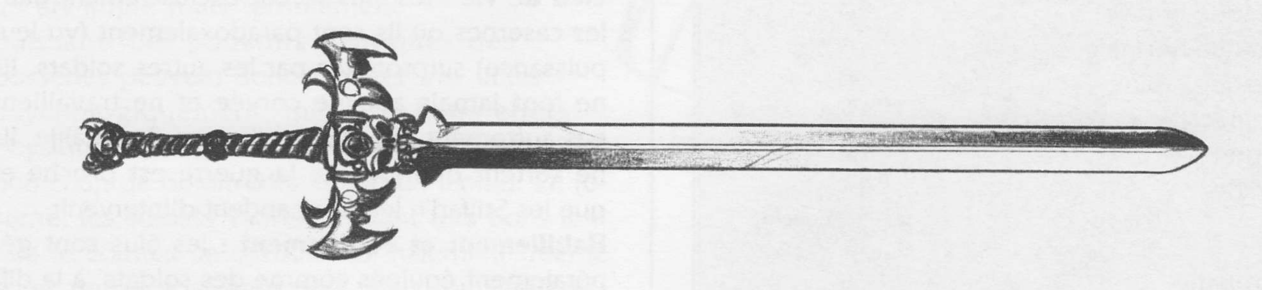
Journée typique : les élus passent toutes leurs journées en méditation ou en entraînement. Ils procèdent à des essais de leurs pouvoirs et de leurs équipements. Ils sont relativement calmes et ne font jamais de bruit lorsqu'ils travaillent ou font mine de se battre. Reste à savoir si leurs séances de méditation ne sont pas prétextes à de longues périodes de repos, ce qui leur permet d'être dispensés de toute forme de corvée.

Rôle dans la société : les élus n'ont de rôle à jouer qu'en temps de guerre et sont donc un poids mort en temps de paix. Les citoyens ne s'en plaignent pas car ils n'en voient jamais, sauf lorsqu'ils sont vraiment nécessaires, c'est-à-dire lorsqu'ils sauvent la vie de milliers de citoyens en utilisant les dernières armes sorties des laboratoires Stilfari'n. Ils sont donc à la fois vénérés en temps de guerre et le reste du temps.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	14	12	10	14

Attaque brutale	15%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	25%
Esquive	20%
Feinte	25%
Parade	25%
Tir	20%
Acrobatie	15%
Commandement	20%
Connaissance	5%
Course	10%
Discrétion	10%
Equitation	30%
Lire et écrire	25%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	10%
Repérage	25%
Séduction	15%
Stratégie	30%
Tactique	40%
Points de vie	24
Prestige	3
Arme : épée longue	
Option	AN
Toucher	30%
Initiative	12
Dommages	G
Armure : cotte de mailles	
Protection	8

La connaissance des élus correspond à la connaissance théorique du fluide et des machines pensantes.



Chapitre 4
Les Stilfari'n

Les Stilfari'n sont la classe dirigeante de Væriel. Leurs pouvoirs magiques et leur rapport très proche avec nos amis les possédés font que je me dois de vous parler d'eux avec une grande précision. Avant toute chose et pour vous donner un ordre d'idée, les Stilfari'n constituent à peine 1% de la population de Væriel. Sur Sulustan, qui est une sorte de base avancée de ce continent, la présence militaire et magique fait que ces techno-magiciens sont plus nombreux. Cela ne dépasse tout de même pas 5% des Væreliens présents sur Sulustan. Les personnages-joueurs devraient donc en trouver un peu moins sur ce continent que sur le précédent, et c'est tant mieux. Mauvaise nouvelle, ils risquent aussi d'être plus expérimentés.

Les Stilfari'n sont parmi les individus les plus puissants de tous les continents présents sur le monde de Bloodlust. Ils ont permis à leur civilisation, grâce à leur contrôle du fluide, de survivre aux Hivers de Raz. Cela fait donc au moins un cycle qu'ils règnent sans partage sur Væriel. Ils sont donc loin d'accepter facilement les critiques et vivent dans de grandes cités où seuls les Væreliens les plus dignes peuvent pénétrer. Sur Sulustan, les Stilfari'n présents dirigeaient les armées et étaient donc bien plus faciles à rencontrer.

Leur niveau technologique est un compromis de magie et de science poussé à l'extrême. Tous les appareils, armes et machines utilisés par eux sont de véritables insultes aux lois physiques les plus élémentaires. Il est clair que sans fluide, toute la technologie stilfari ne serait que poussière.

Même si les appareils utilisés par ces magiciens sont fortement teintés de magie, leur look est, lui, très proche des inventions délirantes imaginées par Jules Vernes. C'est le royaume du cuivre, des rivets et des engrenages. Cela devrait donner un look sympa aux villes de Vaeriel et décontenancer encore un peu plus les personnages-joueurs qui risquent de ne pas apprécier un tel changement. Les Stilfari'n sont tout-puissants puisque ce sont les seuls qui peuvent diriger, canaliser et emmagasiner le fluide. Sans eux, toute la civilisation værelienne serait vouée à la destruction et au chaos. Ils sont le lien entre le monde physique et le monde magique qui fait tourner plus ou moins correctement toute leur société. Ils sont donc puissants, aussi bien par nature que par nécessité. Même si les Stilfari'n connaissent et utilisent le fluide, ils ne le contrôlent pas toujours correctement. Cela implique que de nombreuses machines sont très difficiles à utiliser et risquent souvent d'avoir des effets totalement inattendus.

Mais lorsque Silas, un Stilfari plutôt ingénieux, eut la bonne idée de séparer l'âme des humains de leur corps, afin de construire des machines pensantes, toute la nation værelienne s'en trouva bouleversée. En effet, emmagasiner l'âme d'un humain permet de créer des machines pensantes qui, même si leur intelligence ne dépasse que très rarement celle d'un Chagar moyen, peuvent rendre nombre de services aux Stilfari'n et aux armées qu'ils dirigent. Le procédé qui permet de séparer le corps d'un humain de son âme est long et en grande partie technologique (dans le sens où les Stilfari'n l'entendent, c'est-à-dire que rien ne serait possible sans le fluide).

Généralement, le corps ainsi dépourvu d'âme est immédiatement détruit et le fluide vital lui-même est enfermé dans une matrice de cristal. Plus le cristal est pur, plus l'âme garde de sa puissance. Lorsque l'âme est conservée de cette façon, elle gagne un pouvoir envié par nombre d'humains : un contrôle quasi inné sur le fluide. Après avoir testé ses machines sur des milliers de cobayes pas tous volontaires, Silas s'est permis de présenter aux plus grands techno-magiciens stilfari'n ses premières créations : des machines de cuivre et d'acier, aux réactions "humaines" (ou plutôt animales) qui avaient le curieux pouvoir de contrôler le fluide. L'idée suivit son cours et c'est désormais contre ce genre d'adversaire que vont lutter vos joueurs.

Mais ne vous inquiétez pas, ces machines sont relativement rares sur Væriel, encore plus que sur Sulustan. La rencontre avec une machine pensante doit être un événement remarquable, qui doit marquer les joueurs d'une façon très profonde (et pas uniquement parce que la puissance d'une machine pensante rend le combat difficile).

Nouvelles règles

Même si le système de jeu de Bloodlust ne change pas, les règles qui suivent risquent de modifier très légèrement votre façon de jouer à Bloodlust. N'hésitez donc pas à lire et à relire les chapitres qui suivent. Ils sont le centre de cette extension (et de toutes celles qui auront trait à la civilisation værelienne). Les règles ci-dessous ont déjà été présentées, de façon plus succincte, dans l'extension précédente, Les Voiles du Destin.

La magie des Stilfari'n

Les Stilfari'n apprennent leur magie dans des livres, mais aussi grâce au savoir non écrit de leurs parents. C'est d'ailleurs à cause de cela que le statut de Stilfari est héréditaire, même si, techniquement, n'importe quel Værelien a la possibilité et les capacités suffisantes pour utiliser ces pouvoirs. N'oublions pas d'ailleurs, à ce propos, que la troupe d'élite appelée "les élus" n'est pas entièrement constituée de magiciens héréditairement éduqués.

Sur Væriel, le Stilfari est un magicien puissant et respecté. Il a quasiment le pouvoir de vie et de mort sur tout Værelien, même s'il n'use que très rarement de ce genre de privilèges. Les lois et la mentalité des Væreliens suffisent généralement pour rendre ce continent totalement invivable. Un Stilfari n'est pas un dangereux psychopathe, c'est un diplomate et un politicien capable de tuer des milliers de gens pour arriver à ses fins. Mais généralement incapable d'en tuer un de ses propres mains (sauf pour le plaisir, mais cela ne compte pas...).

Les pouvoirs innés

Lorsque les Stilfari'n commencent à apprendre leurs pouvoirs, les premiers acquis sont considérés comme "innés". Comme nous venons de le voir, ce n'est pas vrai, mais les Stilfari'n en place se gardent bien de le crier sur tous les toits. Que se passerait-il si, du jour au lendemain, tous les Væreliens prenaient conscience du fait qu'ils peuvent eux aussi concevoir, construire et diriger les machines pensantes ?

Tous les pouvoirs décrits ci-après sont obligatoirement possédés par tous les Stilfari'n. Ils ne seront jamais précisés sur les fiches des Stilfari'n décrits dans cette extension et dans les suivantes. Pour ce qui est des élus, certains possèdent tous les pouvoirs innés, d'autres seulement quelques-uns. Ils seront donc énumérés à chaque fois.

Tous les pouvoirs innés sont considérés comme des compétences. Elles sont calculées de la même façon que les autres (c'est-à-dire que pour chacune on doit déterminer une base et une caractéristique modificatrice). Seuls les Stilfari'n et les élus peuvent apprendre et développer ces compétences. Les autres personnages n'ont jamais accès à ce type de compétence.

Repérage du fluide : ce pouvoir simple permet à celui qui le possède de repérer le fluide et surtout sa modification lorsqu'un pouvoir est utilisé ou lorsqu'un autre pouvoir (capture ou libération) a été utilisé il y a peu de temps. Cette compétence peut aussi être utilisée pour déterminer

si un objet est "chargé" de fluide et combien il reste de charges. Base: 20% (+ bonus de Perception).

Capture du fluide : ce pouvoir permet de puiser le fluide présent autour du personnage pour remplir une machine utilisant le fluide (pensante ou pas). Un jet réussi permet d'emmagasiner 1d6 point(s) de fluide en une minute. Un jet raté n'a aucun effet. Une réussite critique permet d'emmagasiner 8 points en une minute. Un échec critique vide totalement l'objet qui devait être rempli (si l'objet ou la machine était déjà vide, il y a 5% de chances qu'il soit détruit). Base: 10% (+ bonus de Volonté).

Libération du fluide : ce pouvoir est obligatoire pour l'utilisation de tous les appareils qui fonctionnent avec du fluide et qui ne sont pas des machines pensantes (ces dernières libèrent automatiquement le fluide lorsqu'elles en ont besoin). Un jet réussi (ou une réussite critique) met en marche la machine. Un jet raté n'a aucun effet. Un échec critique entraîne la perte de 1d6 point(s) de fluide. Base: 5% (+ bonus de Volonté).



Machine pensante (repérer) : cette compétence peut être utilisée par un personnage la possédant pour obtenir la position et la puissance de toutes les machines pensantes dans un rayon de 15 mètres. A noter que pour l'utilisation de ce pouvoir, un fusionné est considéré comme une machine pensante très puissante (voir aussi au chapitre "Le contrôle des machines pensantes"). Base: 20% (+ bonus de Perception).

Machine pensante (recevoir un message) : cette compétence est obligatoire si l'on désire recevoir un message d'une machine pensante. Généralement, aucun jet de compétence n'est nécessaire (il suffit de la posséder), mais en situation de stress un jet raté indiquera une mauvaise réception et un message totalement incompréhensible. Un échec critique indiquera que le message est effectivement reçu mais mal compris (cela risque d'entraîner nombre de quiproquos). Base: 30% (+ bonus de Perception). Un fusionné ne diffusera jamais aucun message.

Machine pensante (envoyer un message) : cette compétence est obligatoire si l'on désire envoyer un message à une machine pensante. Généralement, aucun jet de compétence n'est nécessaire (il suffit de la posséder), mais en situation de stress un jet raté indiquera une mauvaise émission et un message totalement incompréhensible. Un échec critique indiquera que le message est envoyé mais mal compris (cela risque d'entraîner nombre de quiproquos). Base: 20% (+ bonus de Volonté). Un fusionné pourra recevoir un message télépathique comme n'importe quelle machine pensante.

Machine pensante (donner un ordre) : cette compétence est obligatoire si l'on désire donner un ordre à une machine pensante (c'est-à-dire un message qui doit obligatoirement être pris en compte par la machine qui le reçoit). Un jet réussi ou une réussite critique permettra à l'utilisateur du pouvoir de faire agir à sa guise la machine prise pour cible durant une minute. Un échec indique que l'ordre est ignoré. Un échec critique indique que l'ordre est mal interprété et que la machine n'en fait qu'à sa tête durant une minute. Base: 10% (+ bonus de Volonté). Pour les fusionnés, voir chapitre "Le contrôle des machines pensantes".

Machine pensante (lien partiel) : cette compétence permet à un Stilfari (ou plus rarement à un élu) d'entrer en symbiose partielle avec une machine pensante. Il voit par ses yeux, entend par ses oreilles et souffre lorsque la machine est endommagée (cela est simplement gênant et ne cause aucun malus). Le personnage peut utiliser sa propre compétence de Repérage lorsqu'il est en symbiose, mais subit alors un malus de 50%. Un jet est nécessaire pour entrer en symbiose avec la machine, mais aucun jet n'est nécessaire pour briser cette symbiose. Lorsqu'il est en symbiose, le personnage ne ressent que très difficilement les événements autour de lui (25% de malus à tous ses jets naturels de Repérage). Un personnage ne possédant que la compétence de lien partiel ne pourra être en symbiose qu'avec une seule machine en même temps. Base: 10% (+ bonus de Perception). Un fusionné ne peut être lié de cette façon.

Machine pensante (lien total) : cette compétence permet à un Stilfari (ou plus rarement à un élu) d'entrer en symbiose totale avec une machine pensante. Il voit par ses yeux, entend par ses oreilles et souffre lorsque la machine est endommagée (cela n'est pas seulement gênant, chaque point de dommage causé à une machine implique un malus de 5% à toutes les compétences du personnage, pour une durée d'un tour de combat). Le personnage peut utiliser sa propre compétence de Repérage lorsqu'il est en symbiose et ne subit alors aucun malus. Un jet est nécessaire pour entrer en symbiose avec la machine, mais aucun jet n'est nécessaire pour briser cette symbiose. Lorsqu'il est en symbiose le personnage ne ressent que difficilement les événements autour de lui (10% de malus à tous ses jets naturels de Repérage). Ce malus est à prendre en compte pour tout jet de Repérage qui n'a pas trait à la machine pensante directement utilisée (exemple : un Stilfari en symbiose avec deux machines n'aura aucun malus pour celle qu'il contrôle directement, un malus de 10% pour l'autre et un malus de 10% à ses jets naturels). Un personnage possédant la compétence de lien total pourra être en symbiose avec une infinité de machines en même temps. Base: 5% (+ bonus de Volonté). Un fusionné ne peut être lié de cette façon.

Les pouvoirs spécialisés

Les pouvoirs spécialisés sont uniquement réservés aux Stilfari'n. Ils vont bien au-delà du simple contrôle du fluide et de l'utilisation simple des machines pensantes. Même si certains Stilfari'n de Væriel disposent de tous ces pouvoirs, la plupart de ceux en poste à Sulustan ne disposent que de certains d'entre eux (et c'est tant pis pour vos joueurs). Les pouvoirs décrits ci-dessous sont classés en six genres bien distincts, mais s'utilisent tous de la même façon.

Pour utiliser un pouvoir, le Stilfari doit pouvoir se concentrer pendant un tour de combat sans être touché, bousculé ou blessé. Le pouvoir prend alors effet au tour suivant à un rang d'initiative égal à la Volonté du personnage fois 3. Si le personnage a été déconcentré, il doit tout recommencer de zéro. Certains pouvoirs très compliqués demandent plusieurs tours de concentration et/ou prennent effet avec un rang d'initiative beaucoup plus bas.

Certains pouvoirs sont légèrement fatigants et ne peuvent donc pas être utilisés aussi fréquemment que les autres. Si rien n'est indiqué, un pouvoir peut être utilisé aussi souvent que son possesseur le souhaite.

La liste des pouvoirs qui suit n'est pas du tout exhaustive et peut même être complétée et/ou modifiée par le maître de jeu. Cette liste n'a pour seul but que de vous donner une idée de la magie utilisable par les Stilfari'n.

La magie stilfari n'est généralement pas dangereuse, mais il arrive (lors d'un échec critique) que cela ne soit pas aussi plaisant qu'à l'accoutumée. Il suffit alors de jeter 1d10 et de consulter la table suivante pour savoir ce qui se passe.

d10	Résultat
1-5	Rien ne se passe. Pour une fois...
6-7	Le pourcentage de réussite du pouvoir raté baisse de 50% pendant une journée.
8-9	Le pourcentage de réussite du pouvoir raté baisse de 50% définitivement
10	Le magicien perd un point de volonté et subit 1d10 point(s) de dommages.

Les pouvoirs de force

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus de Force). Ils sont généralement utilisés lorsque les Stilfari'n doivent combattre au corps à corps. Autant dire que cela n'arrive que très rarement, sauf si le Stilfari s'est, dès le début, spécialisé dans ce genre de pouvoirs.

Majoration de force
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les heures.
Effet: Le personnage voit sa force augmenter de 2d6 points pendant dix minutes. N'oubliez pas de modifier toutes les compétences qui reçoivent des modificateurs dus à une force remarquable et à majorer les dommages causés en corps à corps dans certains cas (force de 15 ou 21).

Force contenue
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: La compétence d'attaque brutale du personnage est majorée de 50%. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Puissance
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: Les dommages causés par l'attaque du personnage sont décalés de 3 colonnes vers la droite. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Destruction
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: Les dommages causés par l'attaque du personnage sont décalés de 6 colonnes vers la droite si la cible choisie est un objet inanimé (aucune majoration dans les autres cas). Si l'attaque touche une pièce d'armure, une arme ou un bouclier, l'objet en question est détruit. N'affecte pas les Armes-Dieux. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Frénésie meurtrière
Concentration: Deux tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut frapper deux fois par tour durant les dix prochaines minutes. Il ne peut ni parer, ni esquiver, ni utiliser sa compétence de feinte.

Tornade d'acier
Concentration: Quatre tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut frapper trois fois par tour durant les cinq prochaines minutes. Contrairement à la frénésie meurtrière, le personnage reste totalement maître de ses actes et peut parer ou esquiver (mais toujours pas feinter).

Les pouvoirs d'endurance

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus d'Endurance). Ils sont généralement utilisés par les Stilfari'n pour résister aux coups ou aux conditions de vie hostiles.

Résistance à la faim et à la soif
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par mois.
Effet: Le personnage n'a besoin ni de manger ni de boire durant une semaine.

Résistance à la douleur
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois tous les deux jours.
Effet: Le personnage est insensible à la douleur durant une journée.

Guérison
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage peut guérir un patient volontaire et proche (il doit pouvoir toucher la ou

les plaies à soigner). Chaque utilisation de ce pouvoir permet de guérir 1d10 point(s) de vie (mais aucune séquelle ni blessure grave).

Régénération
Concentration: Deux tours.
Initiative: Volonté fois 2.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut se guérir lui-même. Chaque utilisation de ce pouvoir permet de guérir 1d10 point(s) de vie (mais aucune séquelle ni blessure grave).

Résistance au froid ou à la chaleur
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage est insensible aux différences de température durant dix heures. Il peut vivre entre -50° et +80°.

Anaérobiose
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage peut survivre sans respirer durant une heure.

Les pouvoirs d'agilité

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus d'Agilité). Ils sont généralement utilisés pour augmenter certaines des compétences possédées par les Stilfari'n.

Feinte de corps
Concentration: Normale.
Initiative: Volonté + Agilité.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage voit sa compétence d'esquive augmenter de 50% durant le prochain tour.

Equilibre
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les heures.
Effet: Le personnage voit son agilité augmenter de 2d6 points pendant dix minutes. N'oubliez pas de modifier toutes les compétences qui reçoivent des modificateurs dus à une agilité remarquable.

Déplacement silencieux
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de discrétion augmenter de 50% durant la prochaine heure.

Précision martiale
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: La compétence d'attaque normale du personnage est majorée de 50%. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Chute
Concentration: Normale.
Initiative: Volonté + Agilité.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage ne subit aucun dommage en cas de chute durant le prochain tour. Pour savoir si le pouvoir fonctionne avant que le personnage ne s'écrase au sol, on estime qu'une chute a lieu à une initiative égale à (40 moins la distance de chute, en mètres, minimum 1).

Saut acrobatique
Concentration: Trois tours.
Initiative: Agilité fois 2.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut sauter jusqu'à 12 mètres en longueur et 4 mètres en hauteur. La distance peut encore être majorée si le personnage prend de l'élan.

Les pouvoirs de rapidité

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus de Rapidité).

Ils sont généralement utilisés pour augmenter la vitesse des actions du Stilfari ainsi que ses réflexes.

Vitesse pure
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les heures.
Effet: Le personnage voit sa rapidité augmenter de 2d6 points pendant dix minutes. N'oubliez pas de modifier toutes les compétences qui reçoivent des modificateurs dus à une rapidité remarquable.

Vitesse de déplacement
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les deux heures.
Effet: Le personnage voit sa rapidité augmenter de 5d6 points pendant dix minutes, mais cette augmentation n'est prise en compte que pour le calcul de la vitesse de déplacement en combat (page 12 du livret 1).

Vitesse martiale
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage frappe.
Utilisation: Normale.
Effet: La compétence d'attaque rapide du personnage est majorée de 50%. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Attaque multiple
Concentration: Deux tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut sélectionner deux actions de combat par tour durant les dix prochaines minutes. Il peut ainsi attaquer ou parer plusieurs fois (ou n'importe quelle autre combinaison).

Attaque multiple incontrôlable
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Normale.
Effet: Le personnage peut sélectionner 1d6 action(s) de combat par tour durant la prochaine minute. Il peut ainsi attaquer ou parer plusieurs fois (ou n'importe quelle autre combinaison).

Magie de secours
Concentration: Spéciale.
Initiative: Volonté fois 5.
Utilisation: Spéciale.
Effet: Associé à un autre pouvoir, ce pouvoir permet de diviser la durée de concentration nécessaire par 2 et d'obtenir une initiative de Volonté fois 5 (au lieu de l'initiative normalement attribuée au sort en question).

Les pouvoirs de perception

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus de Perception). Ils sont généralement utilisés pour repérer d'éventuels ennemis de la cause stilfari.

Majoration de l'odorat, du goût et du toucher
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 50%, durant la prochaine minute, mais uniquement pour les jets ayant trait à l'odorat, au goût et/ou au toucher.

Majoration de l'ouïe
Concentration: Deux tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 50%, durant la prochaine minute, mais uniquement pour les jets ayant trait à l'ouïe.

Majoration de la vue
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 50%, durant la prochaine minute, mais uniquement pour les jets ayant trait à la vue.

Perception symbiotique
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les dix minutes.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 25% durant la prochaine minute, mais uniquement lorsqu'il projette ses sens à travers une machine pensante (lorsqu'il est en symbiose avec elle).

Sixième sens
Concentration: Dix tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Repérage augmenter de 100% durant la prochaine minute.

Perception martiale
Concentration: Normale.
Initiative: Le sort prend effet au moment où le personnage utilise son arme à distance.
Utilisation: Normale.
Effet: La compétence de tir du personnage est majorée de 50%. Le pouvoir n'est utilisable que pour une seule attaque.

Les pouvoirs de volonté

Tous les pouvoirs décrits dans ce chapitre ont un pourcentage de base égal à 5% (+ bonus de Volonté). Ils sont généralement utilisés pour contrôler les populations rebelles et les ennemis de la nation værelienne.

Sang-froid
Concentration: Normale.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois toutes les heures.
Effet: Le personnage voit sa volonté augmenter de 2d6 points pendant dix minutes. N'oubliez pas de modifier toutes les compétences qui reçoivent des modificateurs dus à une volonté remarquable.

Séduction surnaturelle
Concentration: Deux tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Séduction augmenter de 25% durant la prochaine minute.

Voix assurée
Concentration: Trois tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Marchandage augmenter de 50% durant la prochaine minute.

Diriger une foule
Concentration: Cinq tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Commandement augmenter de 50% durant les dix prochaines minutes, mais uniquement si le jet a trait au commandement d'une foule (plus de 50 civils).

Diriger une unité
Concentration: Dix tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Commandement augmenter de 50% durant la prochaine heure, mais uniquement si le jet a trait au commandement d'une unité de combat (plus de 20 militaires, pas plus de 50). Le moral d'une unité ainsi dirigée est majoré d'un niveau.

Diriger une armée
Concentration: Trente tours.
Initiative: Normale.
Utilisation: Une fois par jour.
Effet: Le personnage voit sa compétence de Commandement augmenter de 50% durant la prochaine heure, mais uniquement si le jet a trait au commandement d'une armée (au moins 5 unités, pas de maximum). Le moral de toutes les unités ainsi dirigées est majoré d'un niveau.

Le contrôle des machines pensantes

Même si les pouvoirs innés des Stilfari'n leur permettent normalement de commander avec efficacité les machines pensantes, il existe nombre d'exceptions qui peuvent rendre ce contrôle plus ou moins facile. Les quelques petits points spéciaux qui suivent devraient vous permettre de gérer au mieux l'interaction entre les machines væreliennes et leurs maîtres.

Certaines machines sont plus ou moins faciles à contrôler : la description de chaque machine peut être accompagnée d'un modificateur à la compétence de "Machine pensante (donner un ordre)" de tout personnage qui voudrait contrôler une machine de ce type.

L'état de la machine peut affecter sa volonté d'être contrôlée : une réussite critique lors d'une attaque sur une machine pensante peut augmenter le malus de contrôle décrit ci-dessus (quelquefois même jusqu'à -100%). Quelques rares attaques (au choix du maître de jeu) peuvent augmenter ce pourcentage.

Le type d'ordre peut modifier les chances de réussite : une machine pensante de combat ne sera pas facile à arrêter en combat. Dans le même ordre d'idée, une machine utilitaire ne sera pas facilement engagée dans un combat. N'oubliez pas non plus qu'à part les machines de combat, la plupart des machines pensantes ont un esprit propre qui considère sa propre survie comme une valeur bien supérieure aux autres.

Les joueurs sont des machines pensantes : dans de très rares cas, et seulement pour faire avancer le scénario ou la campagne, les personnages peuvent être considérés par les Stilfari'n comme des machines pensantes très puissantes. Ils peuvent donc tenter de les contrôler et de leur donner des ordres comme ils le feraient avec leurs propres machines. Le malus à une tentative de contrôle de ce type est toujours d'au moins 50% (et plus souvent -100%).

Un échec critique peut avoir des effets annexes désastreux : lorsqu'un échec critique est réalisé alors que l'on tente de contrôler une machine pensante (pas un fusionné), le maître de jeu peut jeter 1d10 et consulter la table suivante afin de savoir ce qui vient de se passer.

d10	Résultat
1-5	Rien ne se passe. Ce n'est finalement pas si grave que cela.
6-7	La machine devient quelque peu incontrôlable (-50% pendant une journée).
8-9	La machine devient totalement incontrôlable (-100% pendant une journée).
10	La machine devient totalement et définitivement incontrôlable (-100% permanent).

Quelques machines pensantes

Même si la magie stilfari est relativement peu spectaculaire (en fait utilitaire, mais pas suffisante pour combattre un fusionné au corps à corps), la vraie puissance des Stilfari'n réside



dans les terribles machines pensantes qui servent à la fois d'outils et de soldats pour tenter de contrôler totalement Sulustan.

Certaines machines décrites ci-dessous ne sont pas "pensantes" à proprement parler, mais elles utilisent une technologie très au-dessus de la moyenne et ont donc tout à fait leur place dans ce chapitre.

Les Shakrans

Ce sont les machines pensantes les plus communes de Væriel (et de Sulustan). Ce ne sont pas les plus coriaces mais elles ne sont pas non plus spécialement accueillantes. En fait, même si toutes les Shakrans ont le même look (une sphère métallique lisse de la taille d'une boule de pétanque), elles ne sont presque jamais identiques. En tant que maître de jeu, vous devrez donc les construire de toutes pièces.

Le châssis

Chaque type de boule possède ses caractéristiques propres. La petite liste ci-dessous vous donne les caractéristiques de base de tous les types de Shakrans construites par les Stilfari'n. L'armure de la boule doit être utilisée comme celle des personnages et on considère qu'une Shakran est détruite dès qu'elle n'a plus de points de vie (pas de séquelles, pas de coups critiques). Les compétences des Shakrans sont utilisées comme certaines compétences humaines. Les autres compétences nécessaires à l'utilisation des accessoires des Shakrans possèdent un pourcentage de réussite fixe indiqué dans la description de chaque accessoire.

La caractéristique de "taille" correspond au nombre total de points de taille d'accessoires que l'on peut placer dans une boule de ce type, c'est-à-dire la place allouée dans la boule pour les gadgets (chaque accessoire possède aussi une valeur de "taille" qui représente l'encombrement de l'accessoire). La caractéristique de "réserve de fluide" correspond à la valeur totale de fluide qui peut être emmagasinée dans la machine en question par un Stilfari (aucune machine pensante ne se recharge d'elle-même).

Toutes les Shakrans utilisent un générateur antigrav qui leur permet de se déplacer en volant à une vitesse deux fois supérieure à celle d'un homme. Cela lui permet aussi nombre d'acrobaties et d'esquives qu'une machine plus grosse et moins maniable ne pourrait pas réaliser.

Shakran de bronze

FO	EN	AG	RA	PE	VO
4	8	10	10	10	6

Compétences de combat

Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	25%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	8
Armure	4
Taille	2
Réserve de fluide	5
Prestige (à gagner)	0

Shakran d'acier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	10	12	12	12	8

Compétences de combat

Esquive	10%

Compétences secondaires

Acrobatie	10%
Course	10%
Discrétion	30%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	10
Armure	6
Taille	4
Réserve de fluide	10
Prestige (à gagner)	1

Shakran d'argent

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	12	14	14	14	10

Compétences de combat	
Esquive	15%

Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Course	15%
Discrétion	35%
Repérage	15%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	12
Armure	8
Taille	6
Réserve de fluide	15
Prestige (à gagner)	2

Shakran d'or

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	14	16	16	16	12

Compétences de combat	
Esquive	20%

Compétences secondaires	
Acrobatie	20%
Course	20%
Discrétion	40%
Repérage	20%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	14
Armure	10
Taille	8
Réserve de fluide	20
Prestige (à gagner)	3

Shakran de platine

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	16	18	18	18	14

Compétences de combat	
Esquive	25%

Compétences secondaires	
Acrobatie	25%
Course	25%
Discrétion	45%
Repérage	25%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	16
Armure	12
Taille	10
Réserve de fluide	25
Prestige (à gagner)	4

Les accessoires

Chaque accessoire améliore les caractéristiques de la Shakran qu'il équipe. Aucune boule ne peut posséder une combinaison d'accessoires dont la taille totale dépasse la caractéristique de taille de ladite boule. On peut par contre imaginer une boule contenant bien moins d'accessoires (mais c'est tout de même très rare).

Arme à feu

Taille: 8
Consommation: 5 points de fluide par tir.
Effet: La boule s'ouvre largement et laisse apparaître un canon de très petit calibre. Les munitions tirées sont de minuscules billes en acier. L'arme en question est à accélération électromagnétique (appelée familièrement « effet gauss »). L'arme a les caractéristiques suivantes:

	Cadence	75%	50%	25%	5%	Dommages
Arme à feu	1/t	0-10	11-30	31-60	61-100	F

Bouclier

Taille: 6
Consommation: 3 points de fluide par tour de combat.
Effet: La boule se coupe en deux et laisse apparaître de larges plaques de métal qui s'ouvrent en éventail, formant un petit bouclier de près de 50 centimètres de diamètre. La boule peut parer une attaque avec un pourcentage de réussite de 40%. La solidité des plaques de métal est de 50 (comme un bouclier normal).

Câble tracteur

Taille: 8
Consommation: 2 points de fluide par minute.
Effet: De la boule sort un câble métallique qui peut servir à tracter un poids de 200 kilogrammes. L'intérieur de la boule contient un treuil solide mais lent (pas plus de 10 mètres par minute) et 100 mètres de câble. Les générateurs anti-grav de la boule lui permettent de soulever jusqu'à 50 kilogrammes. Au-delà, la Shakran doit attacher le câble à un endroit solide (elle peut se fixer comme un grappin en s'entourant autour d'un arbre par exemple), mais la fonction treuil ne peut plus être utilisée.

Chaleur

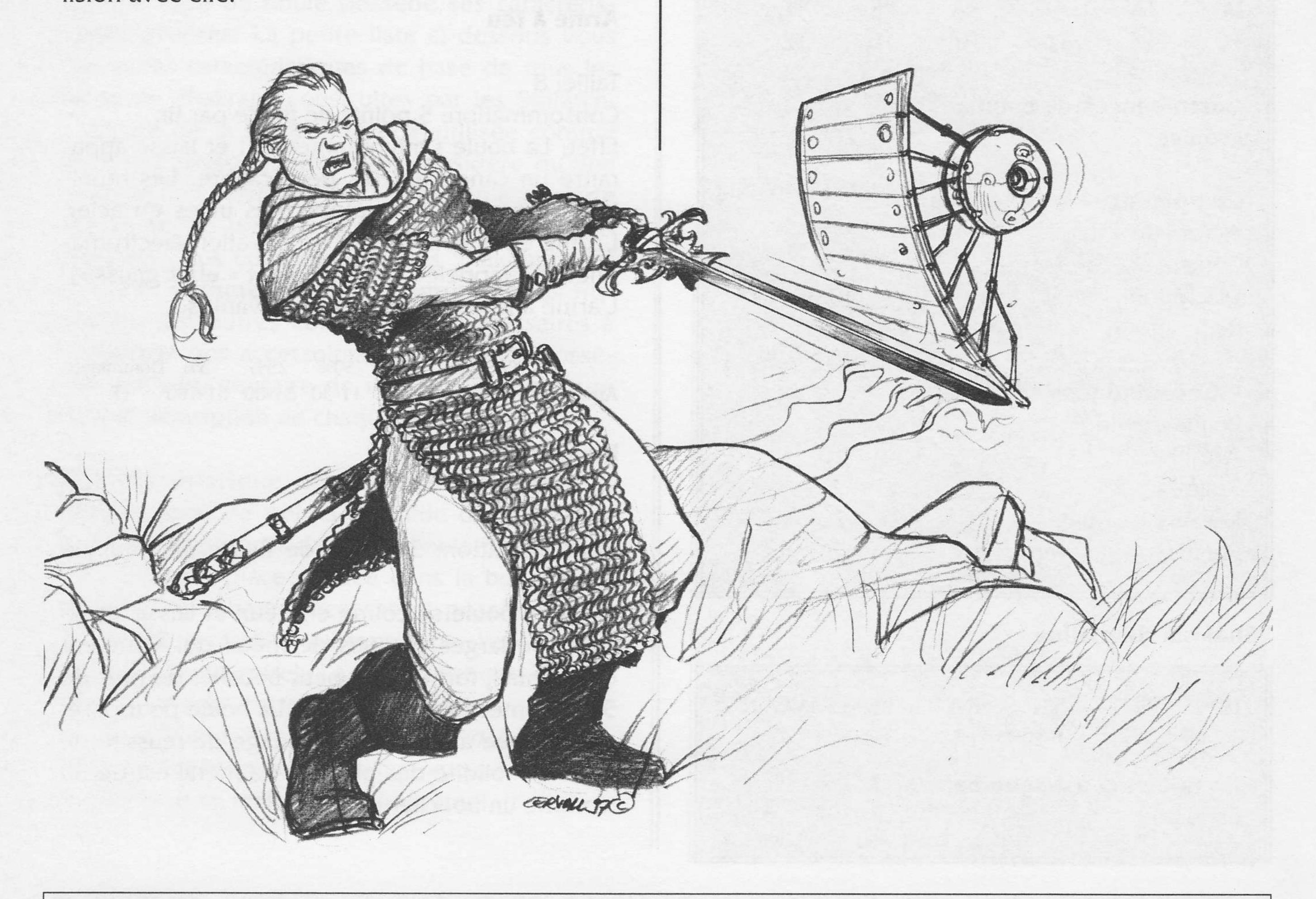
Taille: 4
Consommation: 4 points de fluide par tour de combat.
Effet: La boule se met à chauffer à blanc. Cela peut causer des dommages (de type F) si une créature vivante la touche ou si elle entre en collision avec elle.

Chignole

Taille: 4
Consommation: 1 point de fluide par attaque.
Effet: De la boule sort une sorte de vrille qui perce à grande vitesse le casque et la boîte crânienne de la victime. Cela cause des dommages énormes (de type L) à chaque tour de combat. Le gros défaut de cette arme est qu'elle ne peut être utilisée que sur une cible immobile (ou si la boule est tenue fermement sur le front de la cible, voir à ce sujet l'accessoire "griffe").

Choc électrique

Taille: 5
Consommation: 5 points de fluide par attaque.
Effet: La boule électrifie toute sa surface, ce qui cause des dommages importants (de type H) si une créature vivante la touche ou si elle entre en collision avec elle (ou bien encore si on essaie de l'attraper).



Contrôleur de corps

Taille: 8
Consommation: 5 points de fluide par minute.
Effet: La boule doit remplacer le cerveau d'un être humain ou d'un animal et doit être introduite par un Stilfari (obligatoirement) dans la boîte crânienne. La boule contrôle ensuite le corps. Totalement zombifié, toutes les compétences du corps sont égales à 5% et les caractéristiques utilisées sont celles de la boule. La boule ne dispose en aucun cas de la mémoire du corps infiltré. Elle n'est que la main qui dirige la marionnette ainsi créée. Le corps lui-même dispose de tous ses points de vie (à zéro point de vie, le corps est considéré comme détruit et la boule peut sortir du corps pour s'enfuir).

Créateur de jus nutritif

Taille: 5
Consommation: 5 points de fluide par repas.
Effet: D'un petit tuyau sortant de la boule sort un jus brunâtre très calorique et rafraîchissant. Pour recharger la boule, il suffit de la poser délicatement à l'intérieur d'un cadavre (humain ou non) pendant une journée. Cela lui permet de reconstituer environ 30 repas (bon appétit les amis).

Dard empoisonné

Taille: 4
Consommation: 1 point de fluide par attaque.
Effet: De la boule sort un dard empoisonné (qui est enduit d'un poison de puissance 12 et qui cause des dommages de type C). La boule acquiert aussi une compétence d'attaque rapide de 50%. Certaines armes ne sont pas empoisonnées mais traitées spécialement afin de provoquer une maladie de puissance 8 (mais c'est tout de même très rare).

Détecteur de mouvement

Taille: 2
Consommation: 1 point de fluide par minute.
Effet: La boule s'ouvre en deux et vient se placer devant le visage du Stilfari. L'intérieur de la boule contient un cadran qui indique la position et la vitesse de toutes les créatures qui se déplacent dans un rayon de 10 mètres autour de la Shakran.

Dispositif d'autodestruction

Taille: 3
Consommation: 1 point de fluide.
Effet: La boule explose dans une détonation bruyante. Cela détruit bien évidemment la boule et cause des dommages importants (de type H) dans un rayon de 5 mètres autour d'elle.

Générateur d'ultrasons

Taille: 5
Consommation: 5 points de fluide par attaque.
Effet: La boule se met à émettre des ultrasons qui vrillent les tympans de toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10 mètres. Toutes les créatures affectées reçoivent un malus de -25% à toutes les compétences et un malus de -2 à leur initiative.

Griffe

Taille: 2
Consommation: 2 points de fluide par attaque.
Effet: De la boule sort une sorte de pince griffue qui cause des dommages minimes (de type D). Si l'arme est équipée de deux griffes et d'une chignole et si les griffes touchent toutes les deux la même victime durant le même tour, la chignole peut être utilisée normalement, même si la victime n'est pas immobile. La boule acquiert aussi une compétence d'attaque normale de 50%.

Longue-vue

Taille: 1
Consommation: 1 point de fluide par minute.
Effet: La boule s'ouvre, laisse apparaître une sorte de paire de jumelles et vient se placer devant le visage du Stilfari. Cela accorde à ce dernier un bonus de 50% à sa compétence de Repérage pour tout jet ayant rapport à la vue.

Lumière

Taille: 1
Consommation: 1 point de fluide par minute ou 2 points par attaque.
Effet: La boule s'ouvre et laisse apparaître un petit projecteur halogène. Il peut servir tout bê-

tement à éclairer un endroit (sur une distance d'environ 20 mètres) ou, en dépensant un nombre de points de fluide plus important, permettre d'aveugler un adversaire en combat. Ce dernier peut éviter d'être affecté en réussissant un jet de Rapidité fois 5 (pour avoir le temps de détourner le regard au moment du flash). S'il rate ce jet, il subit un malus de -25% à ses compétences de combat pendant les 1d6+2 tours qui suivent.

Masque à gaz

Taille: 3
Consommation: 3 points de fluide par minute.
Effet: La boule s'ouvre et vient se plaquer sur la bouche et le nez du Stilfari. Cela protège ce dernier de tous les gaz toxiques qui pourraient traîner dans le coin. Cet accessoire ne protège malheureusement pas des gaz qui affectent la peau et/ou les yeux.

Matériel de bricolage

Taille: 5
Consommation: 1 point de fluide par minute.
Effet: De petites pinces et de petits outils sortent de la boule et agissent selon les ordres du Stilfari (sans aucune initiative de leur part). Cela augmente la compétence d'artisanat stilfari du personnage de 50% (si le personnage ne la possédait pas, elle est considérée comme étant égale à 25%).

Oeil

Taille: 6
Consommation: -
Effet: La boule est surmontée d'un oeil (en fait il peut apparaître à volonté et reste le plus souvent caché). Il permet à tout Stilfari qui en prendrait le contrôle (avec un lien partiel ou total) de gagner un bonus de 50% à sa compétence de Repérage en cas de jet ayant rapport avec la vue.

Projecteur de gaz

Taille: 5
Consommation: 5 points de fluide par tour de combat.
Effet: La boule possède un générateur de gaz toxique. Cela lui permet de générer un nuage de 5 mètres de rayon par tour de combat. Le gaz peut être considéré comme un poison de puissance 10+2d6 (à tirer à chaque tour). Certaines boules génèrent un gaz qui cause des maladies de puissance 8+1d6 (plus rares, à tirer aussi une fois par tour). Le gaz se dissipe après environ 5 minutes (sauf dans un lieu clos).

Projecteur holographique

Taille: 8
Consommation: 5 points de fluide par minute.
Effet: La boule possède un projecteur holographique qui permet de créer de petites illusions. Lorsqu'elle n'est pas contrôlée directement par un Stilfari, les illusions ne seront pas vraiment crédibles. Les Stilfari'n qui possèdent une intelligence bien au-dessus de la moyenne peuvent faire apparaître des illusions très réalistes. Dans tous les cas, un jet de Volonté fois 5 permettra de savoir si la victime croit à ce qu'elle voit (mais elle ne subira jamais aucun dommage, l'illusion n'est que visuelle). Un malus de 25% affecte ce jet si le personnage qui créée l'illusion est un Stilfari.

Les armures et les protections

De nombreux Stilfari'n (mais surtout de nombreux élus) utilisent des armures technologiques. Elles prennent en général la forme de combinaisons recouvertes d'écailles métalliques et sont généralement équipées de casques lourds. Certaines possèdent des visières fabriquées dans un matériau transparent. D'autres sont combinées avec des engins technologiques aux usages étranges. Cadrans et rouages sont presque toujours présents, faisant le plus souvent ressembler le porteur à un curieux robot de basse technologie.

La protection

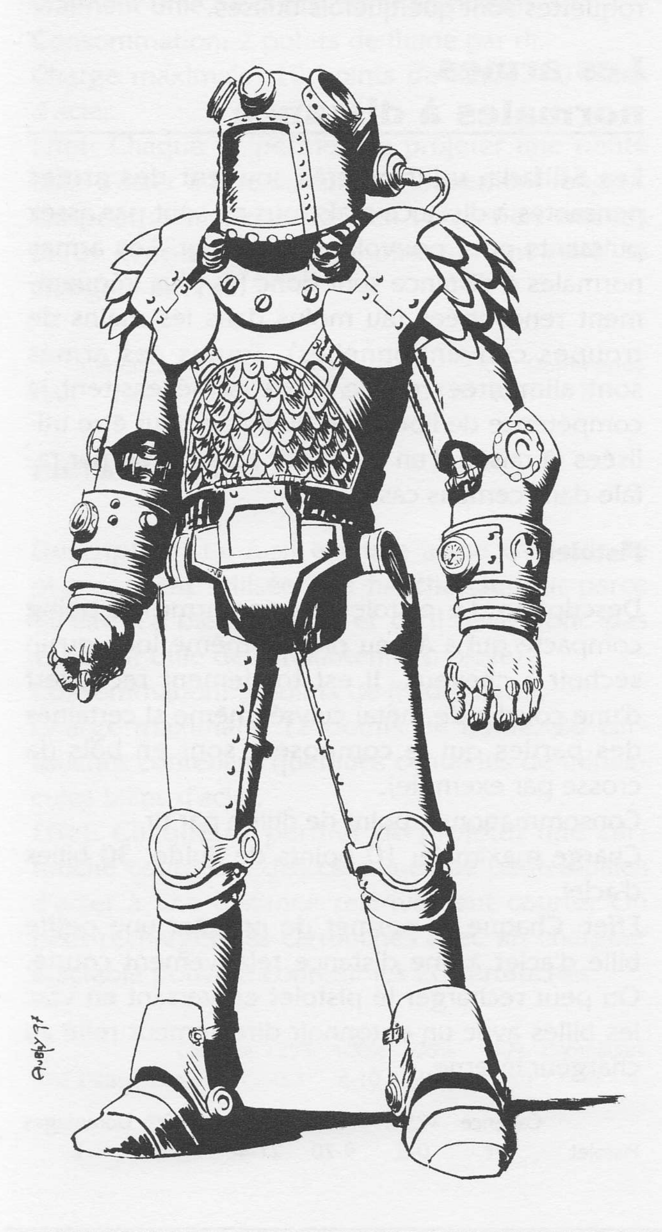
Chaque armure possède un potentiel de protection et un modificateur qui affectent toutes les compétences ayant trait à l'agilité, à la rapidité et aux compétences de Course et de Nage. La

petite table ci-dessous décrit en détail toutes ces valeurs. Tous les porteurs d'armure bénéficient d'un bonus de 10% à leur compétence de commandement si le personnage dirige une unité de Væreliens.

Type d'armure	Protection	Modificateur
Armure de cérémonie	10 (8)	-10%
Armure d'élu	12 (10)	-25%
Armure de Stilfari	15 (10)	-50%
Armure lourde de combat	25 (20)	-75%

Les accessoires

De nombreuses armures possèdent des gadgets alimentés par du fluide. Ces accessoires sont généralement présents en très petit nombre sur chaque armure mais il n'existe en fait aucun maximum réel. La liste ci-dessous n'est évidemment pas exhaustive. Chaque armure peut emmagasiner un maximum de 10 points de fluide. Elle peut être rechargée normalement par un élu ou par un Stilfari. L'utilisation de n'importe quel gadget demande de la part du porteur de l'armure un jet de libération du fluide (sauf pour les gadgets qui n'en consomment pas).



Antipoison

Consommation: 2 points de fluide par jour.
Effet: Tant que le gadget fonctionne, il injecte en permanence des substances immunisantes dans le corps du porteur et réduit de 10 points la puissance de tout poison qui pourrait l'affecter durant cette période. Si la puissance du poison devient inférieure ou égale à 0, il n'a aucun effet.

Arme à feu

Consommation: 3 points de fluide par tir.
Effet: L'avant-bras de l'armure comprend un canon de petit calibre. Les munitions tirées sont de minuscules billes en acier. L'arme en question est à accélération électromagnétique (appelée familièrement « effet gauss »). L'arme a les caractéristiques suivantes :

	Cadence	75%	50%	25%	5%	Dommages
Arme à feu	1/t	0-10	11-30	31-60	61-200	F

Détecteur de mouvement

Consommation: 2 points de fluide par minute.
Effet: L'avant-bras de l'armure contient un cadran qui indique la position et la vitesse de toutes les créatures qui se déplacent dans un rayon de 10 mètres autour du porteur.

Générateur de jus nutritif

Consommation: 5 points de fluide par repas.
Effet: D'un petit tuyau relié au coin de la bouche du porteur sort un jus brunâtre très calorique et rafraîchissant. Pour recharger le gadget, il suffit de poser délicatement l'armure sur un cadavre (humain ou non) pendant une journée. Cela lui permet de reconstituer environ 30 repas (burp!).

Griffes

Consommation: -
Effet: L'armure est dotée de gants griffus qui permettent au personnage d'utiliser ses mains comme des armes (qui causent des dommages de type E) et qui donnent un bonus de 20% aux jets d'Acrobaties du porteur si ce jet a trait à l'escalade.

Majoration de la force

Consommation: 1 point par tour de combat.
Effet: Des vérins hydrauliques augmentent la puissance musculaire du personnage de 10 points tant que le gadget fonctionne. Cette majoration affecte naturellement la compétence d'attaque brutale du personnage, les dommages qu'il cause au corps à corps, mais pas les autres compétences dépendant de la force.

Protection accrue

Consommation: -
Effet: Des plaques de blindage supplémentaires augmentent la protection de l'armure de 5 points. Le facteur de protection de l'armure ne baisse pas au fur et à mesure qu'elle prend des dommages (à la différence du facteur de protection de base de ce type d'armure).

Protection contre les maladies

Consommation: 1 point de fluide par jour.
Effet: Tant que le gadget fonctionne, il injecte en permanence des médicaments dans le corps du porteur et réduit de 5 points la puissance de toute maladie qu'il pourrait contracter durant cette période. Si la puissance de la maladie devient inférieure ou égale à 0, il n'a aucun effet.

Réserve d'oxygène

Consommation: 3 points de fluide par heure.
Effet: L'armure est équipée d'un casque étanche à visière transparente. Ce gadget permet au porteur de l'armure de respirer sans aucun problèmes ous l'eau ou dans un endroit contenant du gaz toxique.

Réceptacle à Shakran

Consommation: -
Effet: Le dos de l'armure est légèrement plus grand que d'ordinaire et peut servir de sac à dos blindé (protection: 10 points de plus que le facteur de protection de l'armure) qui peut contenir jusqu'à 4 Shakrans. Le "sac" est équipé d'une petite porte par laquelle peuvent entrer ou sortir les Shakrans, à raison d'une par tour de combat.

Les armes à distance

Même si les Stilfari'n utilisent le plus souvent leurs Shakrans en combat, ils disposent aussi de puissantes armes à distance. Elles sont pratiquement toutes à accélération magnétique (à effet gauss), même si les lance-flammes et les lance-roquettes sont quelquefois utilisés.

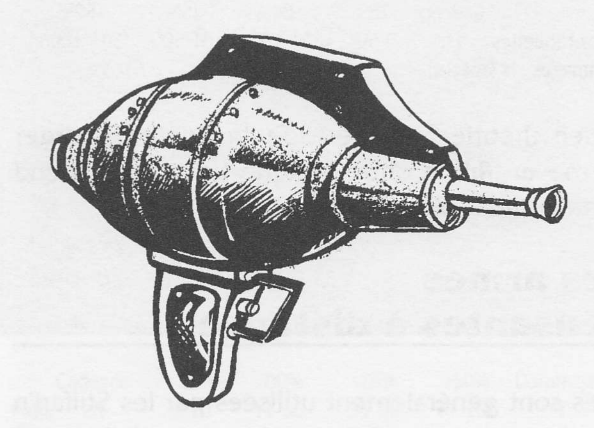
Les armes normales à distance

Les Stilfari'n utilisent très souvent des armes pensantes à distance mais tous ne sont pas assez puissants pour pouvoir en posséder. Les armes normales à distance sont donc les plus fréquemment rencontrées (au moins dans les mains de troupes conventionnelles). Toutes ces armes sont alimentées par le fluide et nécessitent la compétence de libération du fluide pour être utilisées (à raison d'un jet par tir effectué ou par rafale dans certains cas).

Pistolet

Description: Le pistolet est une arme de poing compacte qui a à peu près le même look qu'un séchoir à cheveux. Il est totalement recouvert d'une couche de métal cuivré, même si certaines des parties qui le composent sont en bois (la crosse par exemple).
Consommation: 1 point de fluide par tir.
Charge maximale: 10 points de fluide, 30 billes d'acier.
Effet: Chaque tir permet de projeter une petite bille d'acier à une distance relativement courte. On peut recharger le pistolet en versant en vrac les billes avec un entonnoir directement relié au chargeur interne.

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Pistolet	1/t	0-8	9-20	21-40	41-80	E



Fusil

Description: Le fusil est une arme d'épaule le plus souvent utilisée à la hanche (surtout parce qu'elle n'a pas de recul et qu'il n'est donc pas vraiment utile de la maintenir en place).
Consommation: 2 points de fluide par tir.
Charge maximale: 10 points de fluide, 10 billes d'acier.
Effet: Chaque tir permet de projeter une petite bille d'acier à une distance relativement longue. On peut recharger le fusil en versant en vrac les billes avec un entonnoir directement relié au chargeur interne.

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	1/t	0-10	11-30	31-60	61-200	F

Fusil à dispersion

Description: Le fusil est une arme d'épaule le plus souvent utilisée à la hanche (surtout parce qu'elle n'a pas de recul et qu'il n'est donc pas vraiment utile de la maintenir en place).
Consommation: 3 points de fluide par tir.
Charge maximale: 12 points de fluide, 20 cartouches contenant quelques centaines de minuscules billes d'acier.
Effet: Chaque tir permet de projeter une cartouche contenant des centaines de petites billes d'acier à une distance relativement courte. On peut recharger ces cartouches avec un chargeur éjectable pouvant contenir les 20 cartouches.

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil à dispersion	1/t	0-3	4-10	11-20	21-40	H

Mitrailleuse à manivelle

Description: La mitrailleuse à manivelle ressemble à s'y méprendre à une Gatling du début du XXème siècle terrestre. Elle est dotée de roues et d'un attelage qui permet de la tracter avec deux ou quatre animaux de trait.
Consommation: 5 points de fluide par rafale.
Charge maximale: 50 points de fluide, 200 billes.
Effet: Chaque rafale permet de projeter dix billes à très longue distance. On peut recharger la mitrailleuse en versant en vrac les billes avec un entonnoir directement relié au chargeur interne.

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Mitrailleuse	1/t	0-20	21-50	51-100	101-500	I

Canon lourd

Description: Le canon lourd est monté sur le même affût que la mitrailleuse, mais ne peut être tiré que par six ou huit chevaux. Il ressemble à un gros tromblon à canon long et est entièrement recouvert d'un blindage en bronze. Les roues sont dentelées pour empêcher que l'arme ne recule au moment du tir.
Consommation: 10 points de fluide par tir.
Charge maximale: 10 points de fluide.
Effet: Chaque tir est entièrement composé de fluide. La boule de fluide est donc invisible et particulièrement dangereuse. Elle peut exploser directement à la sortie du canon si le personnage obtient un jet d'échec critique à son jet de libération du fluide. Les dommages causés sont importants (de type J) et blessent tout individu situé dans un rayon de deux mètres autour du point d'impact. La compétence utilisée est le tir et les caractéristiques à prendre en compte sont les suivantes :

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Canon lourd	1/t*	0-10	11-100	101-500	501-1000	J (spécial)

* : en théorie puisque le Stilfari doit recharger l'arme en fluide entre chaque tir (ce qui prend certainement plus d'un tour).

Lance-flammes

Description: Le lance-flammes est monté sur le même affût que la mitrailleuse, mais ne peut être tiré que par six ou huit chevaux. Il ressemble à un gros tube à canon long (doté d'un grillage sur le devant, où danse une petite flamme bleue semblable à celle d'un camping-gaz) et est entièrement recouvert d'un blindage en acier. Les roues sont dentelées pour empêcher que l'arme ne recule au moment du tir.
Consommation: 20 points de fluide par tir.
Charge maximale: 20 points de fluide.
Effet: Chaque tir est entièrement composé de fluide (qui est enflammé dès sa sortie du canon). La boule de fluide est donc visible et particulièrement dangereuse. Les dommages causés sont importants (de type I) et blessent tout individu situé dans un cône de 100 mètres sur 10 mètres. La compétence utilisée est le tir et les caractéristiques à prendre en compte sont les suivantes :

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Lance-flammes	1/t*	0-4	5-10	11-50	51-100	I (spécial)

* : en théorie puisque le Stilfari doit recharger l'arme en fluide entre chaque tir (ce qui prend certainement plus d'un tour).

Lance-roquettes

Description: Le lance-roquettes est monté sur le même affût que la mitrailleuse mais ne peut être tiré que par six ou huit chevaux. Il ressemble à une grosse fusée montée sur une rampe de mise à feu et est entièrement recouvert d'un blindage en acier. Les roues sont dentelées pour empêcher que l'arme ne recule au moment du tir.
Consommation: 30 points de fluide par tir.
Charge maximale: 30 points de fluide, 1 roquette.
Effet: Le propulseur de la roquette est entièrement composé de fluide. La roquette elle-même fait environ 2 mètres de long. Elle peut exploser directement au décollage si le personnage obtient un jet d'échec critique à son jet de libération du fluide. Les dommages causés sont importants (de type H) et blessent tout individu situé dans un rayon de cinq mètres autour du point d'impact. La compétence utilisée est le tir et les caractéristiques à prendre en compte sont les suivantes :

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%
Lance-roquettes	1/t*	0-50	51-100	101-500	501-1000

Dommages : H (spécial)

* : en théorie puisque le Stilfari doit recharger l'arme en fluide entre chaque tir (ce qui prend certainement plus d'un tour).

Les armes pensantes à distance

Elles sont généralement utilisées par les Stilfari'n les plus puissants, d'une part parce qu'elles sont rares et d'autre part parce qu'elles sont très difficiles à utiliser. En effet, mettre une âme de criminel ou de guerrier dans le corps d'une arme risque toujours de créer des problèmes (les joueurs en sont un exemple vivant). En effet, chaque fois qu'un Stilfari obtient un échec critique à son jet de "donner un ordre", l'arme prend soudain les commandes et tire sur la cible la plus proche (même son propriétaire). Il existe quatre types d'armes pensantes. Elles ont toutes, en théorie, la puissance et la taille d'un fusil. Mais ce sont leurs caractéristiques mentales qui sont différentes. Les armes sont donc décrites comme l'ont été les Shakrans dans un paragraphe précédent. Chaque arme pensante tire de façon électromagnétique des petites billes d'acier (le chargeur de l'arme peut en contenir une centaine, ce qui garantit une relative autonomie).

Comme vous pouvez vous en douter, cette arme est particulièrement puissante puisqu'elle peut utiliser sa propre caractéristique de tir pour toucher sa cible (compétence qui est souvent plus haute que celle du Stilfari qui porte l'arme). La compétence de repérage est utilisée normalement par l'arme, sans que le Stilfari ait à en donner l'ordre, mais le Stilfari doit poser des questions (en utilisant la compétence adéquate) pour que l'arme lui dise ce qu'elle voit.

Arme « Soldat »

FO	EN	AG	RA	PE	VO
2	2	8	12	10	2

Compétences de combat

Tir 50%

Compétences secondaires

Repérage	25%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	4
Armure	1
Réserve de fluide	5
Dépense par tir	1

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	1/t	0-10	11-30	31-60	61-200	F

Arme « Tueur »

FO	EN	AG	RA	PE	VO
4	4	10	14	12	4

Compétences de combat

Tir	75%

Compétences secondaires

Repérage	50%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	6
Armure	2
Réserve de fluide	10
Dépense par tir	1

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	1/t	0-20	21-40	41-100	101-500	F

Arme « Assassin »

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	6	12	16	14	6

Compétences de combat

Tir	100%

Compétences secondaires

Repérage	75%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	8
Armure	3
Réserve de fluide	15
Dépense par tir	1

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	1/t	0-20	21-40	41-100	101-500	G

Arme « Héros »

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	8	14	18	16	8

Compétences de combat

Tir	125%

Compétences secondaires

Repérage	100%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	10
Armure	4
Réserve de fluide	20
Dépense par tir	1

	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Fusil	2/t	0-20	21-40	41-100	101-500	G

Les munitions spéciales des armes pensantes

Les armes pensantes peuvent utiliser des munitions très spéciales qui modifient le type et la puissance des dommages causés par l'arme qui les utilise. Ces munitions sont utilisées en même temps qu'un chargeur spécial et ne peuvent en aucun cas être mélangées dans une même arme.

Les munitions AP : Ces munitions sont plus grosses et soigneusement profilées afin de percer avec le plus d'efficacité possible les armures auxquelles elles pourraient être confrontées. La résistance de l'armure de la cible est donc divisée par deux avant que les dommages ne soient infligés (notez que la résistance de l'armure magique n'est jamais réduite de cette façon). Chaque chargeur de ce type contient 30 billes.

Les munitions HE : Ces munitions sont faites pour exploser au contact de la cible. Elles causent donc des dommages beaucoup plus importants (ils sont décalés de deux colonnes vers la droite). Chaque chargeur de ce type contient 20 billes.

Les munitions HEAP : Ces munitions possèdent à la fois les capacités des balles AP et des balles HE. L'armure de la cible est donc divisée par deux avant que les dommages ne soient infligés (notez que la résistance de l'armure magique n'est jamais réduite de cette façon) et les dommages qu'elle cause sont beaucoup plus importants (ils sont décalés de deux colonnes vers la droite). Chaque chargeur de ce type contient 10 billes.

Les munitions molles : Ces munitions sont conçues pour assommer leur cible. Elles causent des dommages bien moins importants (ils sont décalés de trois colonnes vers la gauche). De plus, elles assomment leur cible si cette dernière ne réussit pas un jet d'Endurance fois 3. La durée de l'inconscience dépend de nombreux facteurs, mais peut être déterminée aléatoirement en jetant 2d6 (minutes). Chaque chargeur de ce type contient 5 billes.

Les munitions incendiaires : Ces munitions causent des dommages normaux, mais la cible touchée subit en plus des dommages de feu ayant la même force qu'une torche (c'est-à-dire 1d10 point(s) de dommages). Notez aussi que des munitions de ce type peuvent mettre le feu au décor (ce qui n'a pas d'effet réel immédiat, mais peut gêner considérablement les protagonistes: fumée, émanation de gaz toxique, etc.). Chaque chargeur de ce type contient 10 billes.

Les armes de contact

Même si les Stilfari'n préfèrent de loin les armes à distance (jeu de mots), il peut arriver que les élus utilisent des armes de contact.

Les armes normales de contact

Ces armes prennent généralement l'apparence et les caractéristiques d'armes tout à fait normales, mais sont dotées de gadgets tous plus puissants et plus utiles les uns que les autres. Les gadgets peuvent être totalement combinés les uns avec les autres, mais il est tout de même rare qu'une arme possède plus de trois gadgets (mais cela arrive néanmoins lorsqu'on a affaire à des élus vétérans ou des Stilfari'n passionnés de combat au corps à corps). Chaque arme peut emmagasiner un maximum de 10 points de fluide. Lorsque le mot "lame" est utilisé, il peut aussi bien s'agir de la tête d'une masse d'arme que de la partie métallique d'une hache. Notons au passage que les armes de contact qui peuvent être lancées (hachette, poignard) peuvent aussi très bien utiliser ces gadgets.

Chaleur

Consommation: 2 points de fluide par tour de combat.
Effet: Lorsqu'on utilise ce pouvoir, l'arme devient bouillante et on décale les dommages qu'elle cause de deux colonnes vers la droite (mais uniquement si la cible est affectée par la chaleur, ce qui est tout de même le cas des êtres humains).

Choc électrique

Consommation: 3 points de fluide par tour de combat.
Effet: Lorsqu'on utilise ce pouvoir, l'arme est électrifiée et on décale les dommages qu'elle cause de trois colonnes vers la droite (mais uniquement si la cible est vêtue de pièces de métal. Dans le cas contraire, le décalage n'est que d'une colonne vers la droite).

Détecteur de vie

Consommation: 1 point de fluide par minute.
Effet: Le manche de l'arme comprend un cadran qui indique sous forme de points lumineux la présence et la position de toutes les créatures vivantes dans un rayon de 5 mètres autour de l'arme.

Infection

Consommation: 2 points de fluide par personnage blessé.
Effet: L'arme est infectée par une maladie de puissance 5+1d6 (jet à tirer à chaque attaque réussie). Toute personne blessée par cette arme est automatiquement infectée par la maladie.

Invisibilité

Consommation: 3 points de fluide par minute.
Effet: La lame de l'arme est invisible. Le person-

nage ne semble donc tenir en main que le manche, ce qui est particulièrement discret en cas d'attaque-surprise.

Lame tournante

Consommation: 3 points de fluide par attaque.
Effet: La lame de l'arme tourne sur elle-même et cause des dommages bien plus importants (décalés de 2 colonnes vers la droite). Une arme lancée qui utiliserait ce gadget donnerait un malus de -25% à la compétence de tir de son propriétaire.

Lame vibrante

Consommation: 6 points de fluide par attaque.
Effet: La lame de l'arme vibre et cause des dommages bien plus importants (décalés de 4 colonnes vers la droite). Une arme lancée qui utiliserait ce gadget donnerait un malus de -25% à la compétence de tir de son propriétaire.

Poison

Consommation: 3 points de fluide par personnage blessé.
Effet: L'arme génère un poison de puissance 9+1d6 (à jeter à chaque attaque réussie). Toute personne blessée par cette arme est automatiquement affectée par le poison.

Transformation

Consommation: 10 points de fluide par changement.
Effet: L'arme n'a pas d'apparence réelle fixe. Chaque fois que le Stilfari utilise ce pouvoir il peut transformer son arme en n'importe quelle autre (même en bouclier, mais jamais en arme à distance). L'arme nouvellement créée possède encore tous les autres gadgets dont elle pourrait être dotée et peut même être transformée à nouveau dès qu'elle est rechargée.

Tronçonneuse

Consommation: 9 points de fluide par attaque.
Effet: La lame de l'arme contient une tronçonneuse qui cause des dommages horribles et le plus souvent mortels (décalés de 6 colonnes vers la droite). Une arme lancée qui utiliserait ce gadget donnerait un malus de -50% à la compétence de tir de son propriétaire. Dans tous les cas, le propriétaire voit sa compétence de Discrétion associée à un malus de 50%.

Les armes de contact intelligentes

Elles sont très rares sur Væriel et ne sont plus développées depuis que les tests faits à leur sujet se sont révélés catastrophiques. En effet, l'esprit des soldats placés dans des armes de contact devient rapidement malade et ne donne jamais rien de bon. Pour simuler ce fait, c'est lors de tout échec à un jet de "donner un ordre" (normal ou critique) que l'arme de contact attaquera la cible la plus proche (elle tentera généralement de tuer son porteur). Ces armes sont donc souvent très puissantes, mais rarement utilisées. Les armes de contact intelligentes peuvent prendre la forme de n'importe quelle arme normale de contact et peuvent même disposer des mêmes gadgets. Elles sont cependant munies des caractéristiques et des compétences suivantes :

Arme de contact pensante

FO	EN	AG	RA	PE	VO
25*	16	16	16	8	6

Compétences de combat

Attaque brutale	100%
Attaque normale	100%
Attaque rapide	100%
Feinte	50%
Parade	75%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	32
Armure	10
Réserve de fluide	50
Dépense par attaque	1

* : n'oubliez pas qu'une caractéristique de Force de cette valeur majore les dommages causés par l'arme en corps à corps.

Notez qu'une arme de contact pensante possède une réserve de 50 points de fluide (au lieu de

10) et que c'est l'arme elle-même qui utilise les gadgets dont elle peut être dotée (le prix d'une attaque est à payer en plus du prix de tous les gadgets utilisés).

La chimie et la biologie

Les scientifiques væreliens sont souvent particulièrement férus de biologie et de chimie. Ils utilisent les drogues qu'ils élaborent comme les Batranobans utilisent les épices. Rien ne permet de dresser une liste complète des drogues disponibles. Je me permets donc simplement de vous donner quelques exemples.

Les drogues bénéfiques et les médicaments

Les drogues bénéfiques pourraient aussi être appelées "médicaments" si ce mot existait dans le vocabulaire stilfari. Notons au passage que ces drogues bénéfiques ne sont offertes qu'aux élus et aux Stilfari'n. Le commun des mortels (soldats et colons) n'a que très peu souvent la possibilité d'en bénéficier. Certaines drogues possèdent des effets secondaires néfastes.

Drogue antipoison

Absorption: Par injection intraveineuse.
Effet: Un personnage qui prend une dose de cette drogue reçoit une protection contre tous les poisons qui pourraient l'affecter dans la journée qui suit la prise. Cela réduit la puissance desdits poisons de 5 points. Si la puissance d'un poison devient inférieure ou égale à 0, il n'a aucun effet.
Effet secondaire: -

Drogue d'antidote

Absorption: Par injection intraveineuse.
Effet: Un personnage qui prend une dose de cette drogue après avoir été en contact avec un poison (moins d'une minute après) réduit la puissance de ce dernier de 10 points. Si la puissance du poison devient inférieure ou égale à 0, il n'a aucun effet.
Effet secondaire: -

Drogue de vaccin

Absorption: Par voie orale.
Effet: Un personnage qui prend une dose de cette drogue reçoit une protection contre toutes les maladies qui pourraient l'affecter dans la semaine qui suit la prise. Cela réduit la puissance desdites maladies de 2 points. Si la puissance d'une maladie devient inférieure ou égale à 0, elle n'a aucun effet.
Effet secondaire: -

Drogue de sérum

Absorption: Par voie orale.
Effet: Un personnage qui prend une dose de cette drogue après avoir été infecté par une maladie (moins d'une journée après) réduit la puissance de cette dernière de 5 points. Si la puissance de la maladie devient inférieure ou égale à 0, elle n'a aucun effet.
Effet secondaire: -

Drogue de force

Absorption: Par injection intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique de force du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que les effets de la drogue se sont estompés, le personnage voit sa force réduite de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue de force avant que les effets secondaires de la première ne soient passés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue d'agilité

Absorption: Par injection intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique d'agilité du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que les effets de la drogue se sont estompés, le personnage voit son agilité réduite de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue d'agilité avant que les effets secondaires de la première ne se soient dissipés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue de rapidité

Absorption: Par injection intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique de rapidité du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que les effets de la drogue se sont estompés, le personnage voit sa rapidité réduite de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue de rapidité avant que les effets secondaires de la première ne se soient dissipés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue d'endurance

Absorption: Par injection intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique d'endurance du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que les effets de la drogue se sont estompés, le personnage voit son endurance réduite de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue d'endurance avant que les effets secondaires de la première ne se soient dissipés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue de volonté

Absorption: Par injection intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique de volonté du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que les effets de la drogue se sont estompés, le personnage voit sa volonté réduite de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue de volonté avant que les effets secondaires de la première ne se soient dissipés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Drogue de perception

Absorption: Par injection intraveineuse.
Effet: Durant les deux heures qui suivent la prise de la drogue, la caractéristique de perception du personnage est majorée de 5 points.
Effet secondaire: Après que les effets de la drogue se sont estompés, le personnage voit sa perception réduite de 2 points pendant une journée. Un personnage qui prend une autre dose de drogue de perception avant que les effets secondaires de la première ne se soient dissipés subit 2d6 points de dommages (et la seconde dose n'a aucun effet).

Les drogues de combat et les gaz toxiques

Toutes ces drogues doivent être en contact avec la victime pour être utilisables. Certaines doivent être en contact avec le sang tandis que d'autres ne nécessitent qu'un contact avec la peau. D'autres peuvent être mélangées à un gaz pour être inhalées. Chaque dose de drogue revient relativement cher à fabriquer et rares sont les soldats væreliens normaux qui peuvent en disposer. Les élus et les Stilfari'n sont donc les utilisateurs les plus nombreux de ces petites merveilles technologiques.

Drogue d'impuissance

Application: contact avec le sang.
Effet: pour résister aux effets de cette drogue le personnage doit réussir un jet d'Endurance fois 5 pour ne pas devenir immédiatement impuissant. L'effet est permanent.

Drogue de cécité

Application: contact avec les yeux.
Effet: pour résister aux effets de cette drogue, le personnage doit réussir un jet d'Endurance fois 3 pour ne pas devenir immédiatement aveugle. L'effet n'est pas permanent, mais dure généralement très longtemps (1d6 mois).

Drogue de dégénérescence

Application: contact avec le sang.
Effet: le personnage affecté par cette drogue perd petit à petit des points de caractéristique. Tous les jours qui suivent le contact avec la drogue, le joueur doit réussir un jet d'Endurance

fois 4 ou perdre un point dans une caractéristique tirée au sort. L'effet dure jusqu'à ce que le personnage réussisse deux jets d'affilée.

Drogue de faiblesse

Application: contact avec le sang.
Effet: le personnage affecté par cette drogue perd petit à petit des points de force. Tous les jours qui suivent le contact avec la drogue, le joueur doit réussir un jet d'Endurance fois 3 ou perdre définitivement un point de force. L'effet dure jusqu'à ce que le personnage réussisse trois jets d'affilée.

Drogue de folie

Application: contact avec la peau.
Effet: le personnage affecté par la drogue doit réussir un jet de Volonté fois 5 ou être immédiatement doté d'une folie tirée au sort par le maître de jeu. Aucune liste de folies n'est donnée, mais la paranoïa ou la schizophrénie sont conseillées. La folie est permanente, mais peut à la rigueur être guérie comme une tare normale de ce type (c'est-à-dire certainement pas dans le monde de Bloodlust).

Drogue de maladie

Application: contact avec la peau.
Effet: le personnage affecté par la drogue est atteint par une maladie de puissance 5+3d6.

Drogue de poison

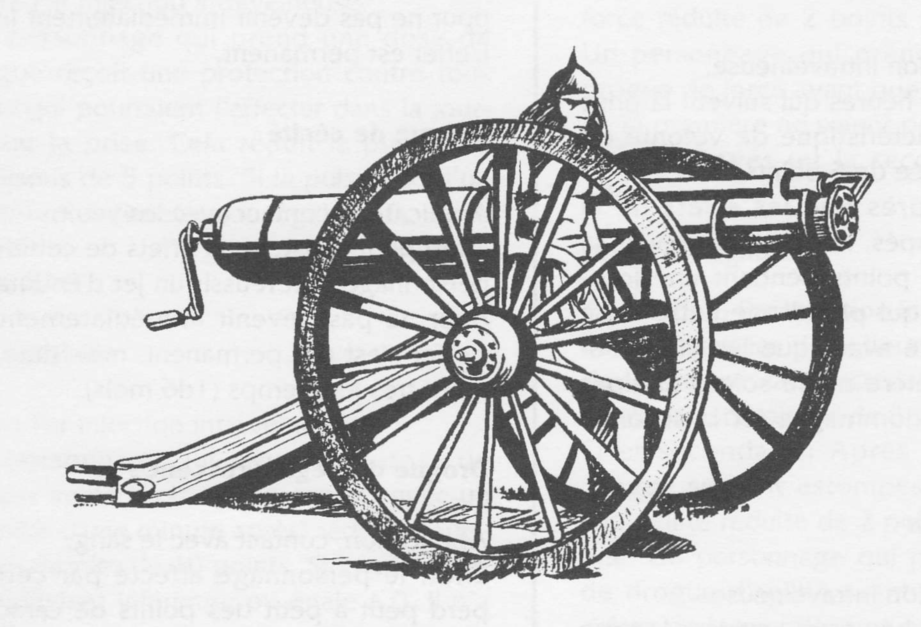
Application: contact avec le sang.
Effet: le personnage affecté par la drogue est atteint par une maladie de puissance 8+3d6.

Drogue de stérilité

Application: contact avec le sang.
Effet: pour résister aux effets de cette drogue, le personnage doit réussir un jet d'Endurance fois 2 pour ne pas devenir immédiatement stérile. L'effet est permanent.

Drogue de vieillissement

Application: contact avec le sang.
Effet: pour résister aux effets de cette drogue, le personnage doit réussir un jet d'Endurance fois 3 pour ne pas vieillir immédiatement de 1d6 an(s). L'effet est permanent.



Chapitre 5
Les indigènes de Vaeriel

Il y a plusieurs cycles, on trouvait des populations humaines sur toute la surface du continent de Vaeriel. Les glaciations et les catastrophes naturelles aidant, les civilisations se sont toutes éteintes les unes après les autres sauf celle qui était dans le rayon d'effet du système de réchauffement mis au point par les Stilfari'n. Ces indigènes n'étaient pas très évolués et le danger intrinsèque aux jungles ne leur a pas permis de devenir technologiquement avancés. Il est évident que la présence des Stilfari'n n'a certainement pas aidé puisque ce peuple a toujours été en conflit avec les barbares vivants dans la jungle (c'est leur propre terme). Donc, plutôt que de se développer scientifiquement, ils ont préféré se mêler avec la nature, atteignant un niveau de symbiose rare dans le monde de Bloodlust.

Physiquement les indigènes sont grands et élancés, le plus souvent très musclés et ont la peau mate. Ils n'ont pas le type négroïde et des dizaines de tribus arborent des visages, des cheveux et une couleur de peau qui permettent de les reconnaître entre tous. Certains murmurent que le peuple de la jungle est issu du métissage des tribus primitives, qui vivaient là au cycle précédent avec les survivants de la catastrophe, qui ont pu franchir les montagnes du bord du monde avant que la température n'empêche toute vie.

Il existe plusieurs centaines de tribus dans les jungles de Vaeriel et toutes ne sont pas alliées les unes avec les autres. Certaines sont nomades, d'autres sont sédentaires (ce sont les plus nombreuses) mais aucune ne pratique l'élevage, préférant subvenir à leurs besoins par la chasse, la pêche ou la cueillette des fruits.

Indigène typique (jeune guerrier adolescent)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	12	12	12	8

Attaque brutale	20%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	20%
Acrobatie	20%
Artisanat	10%
Commandement	10%
Connaissance	15%
Course	15%
Discrétion	20%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	15%
Points de vie	20
Prestige	0
Arme : sagaie en bois	
Option	AR
Toucher	20%
Initiative	21
Dommages	D
Armure : pas d'armure	
Protection	0

Indigène typique (guerrier)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	12	8

Attaque brutale	30%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	30%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	20%
Acrobatie	20%
Artisanat	15%
Commandement	10%
Connaissance	25%
Course	15%
Discrétion	30%
Marchandage	5%
Médecine	10%
Repérage	30%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	20%
Points de vie	20
Prestige	0
Arme : sagaie en os	
Option	AR
Toucher	30%
Initiative	21
Dommages	E
Armure : armure de cuir	
Protection	3

Indigène typique (guerrier d'élite)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	13	8

Attaque brutale	45%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	45%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	15%
Tir	30%
Acrobatie	25%
Artisanat	25%
Commandement	10%
Connaissance	35%
Course	15%
Discrétion	40%
Marchandage	5%
Médecine	10%
Repérage	40%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	30%
Points de vie	20
Prestige	5
Arme : sagaie en os	
Option	AB
Toucher	45%
Initiative	11
Dommages	G
Armure : armure de cuir et d'os	
Protection	4

Indigène typique (chef de tribu)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	13	10

Attaque brutale	60%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	60%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	25%
Tir	40%
Acrobatie	25%
Artisanat	35%
Commandement	10%
Connaissance	45%
Course	15%
Discrétion	50%

Marchandage	5%
Médecine	10%
Repérage	50%
Séduction	15%
Stratégie	25%
Tactique	40%
Points de vie	20
Prestige	10
Arme : épée carnassière	
Option	AB
Toucher	60%
Initiative	8
Dommages	1
Armure : armure ornementale en os humains	
Protection	2

L'artisanat des indigènes représente leur capacité à construire les armes, les armures et les huttes qu'ils utilisent.

La connaissance des indigènes représente leur capacité à reconnaître les plantes dangereuses dans la jungle, ainsi que celles qui peuvent leur permettre de subsister loin de chez eux.

Les rares tribus nomades sont la plupart du temps des prédateurs et se composent d'à peine quelques dizaines de membres (bien que les légendes parlent de tribus cannibales qui comptent plusieurs centaines de membres). Ils pillent aussi bien les colonies stilfari'n que les camps des autres tribus indigènes et sont donc mal vus par tous (bien que ce soit un mal nécessaire et pas facile à éviter).

Qui dit sédentaire ne dit pas obligatoirement que les tribus ne se déplacent pas de temps en temps, si elles veulent voir du pays, si elles sont chassées par d'autres tribus ou par le climat local qui ne permet pas de vivre correctement. La présence de dangers très importants (un reptile incontrôlable ou une patrouille de Stilfari'n par exemple) peut aussi les obliger à se déplacer rapidement. Les indigènes vivent le plus souvent dans des huttes en bois construites sur de petits pilotis (d'un mètre de haut) et dont le toit est recouvert de grandes feuilles (différentes selon la tribu ou selon l'endroit où elles se trouvent) qui ne laissent passer ni la lumière ni la pluie (et qui protègent légèrement contre les armes de jet ou à distance). Certaines tribus construisent des huttes dans les arbres ou, c'est plus souvent le cas, des postes d'observation le plus haut possible pour détecter l'arrivée d'indésirables ou de prédateurs reptiliens.

Les tribus qui vivent à proximité de marais ou de rivières (elles sont rares : autant que les marais et les rivières en fait) privilégient des pilotis plus grands et les tribus de savanes (encore plus rares que les précédentes) construisent quelquefois des terriers dans lesquels elles se terrent.

Lorsque la tribu se trouve très près des montagnes du bord du monde, il lui arrive quelquefois de créer des habitations troglodytes bien qu'il soit fréquent que les cavernes qui traversent les montagnes soient considérées comme maudites (et, par la même occasion, toutes les tribus qui y vivent). C'est pour cela que de nombreuses tribus nomades prédatrices cachent ici

Nom	Init.	Dom.	Sol.	Comp.	Note(s)
Bouclier en bois	-8	C	20	PR+25%	Pr
Bouclier en écailles de reptile	-9	D	30	PR+20%	Pr
Epée carnassière (en bois avec des dents enchâssées)	-	H	10	AN+5%	-
Sagaie en bois	+4	E	10	-	Cg
Sagaie en os	+3	F	15	-	Cg

Nom	Cdt	+25%	+00%	-25%	-50%	Dom.
Arc et flèches	1/t	0-6	7-16	17-35	36-150	F
Sarbacane et projectiles empoisonnés	2/t	0-1	2-4	5-10	11-20*	B

* A cette distance, les dommages causés sont de type A.
Ces deux armes peuvent être enduites de poison qui prend effet dès que la cible perd un point de vie. La puissance du poison dépend des dommages causés et sont égaux à RU +1d6.

leurs maigres biens et les produits de leurs rapines. C'est aussi ici que les grandes tribus cannibales vivraient à l'abri des regards indiscrets.

L'armement privilégié des indigènes est la sagaie, l'arc, le bouclier en écailles de reptile et la sarbacane dont les projectiles sont enduits de poison (ce qui est aussi parfois le cas pour les flèches). Certains guerriers particulièrement belliqueux peuvent porter des ornements en os (humains la plupart du temps) et des armures composées de cuir et d'écailles de reptiles géants. Les indigènes ne travaillent pas le métal et utilisent principalement le bois et l'os pour confectionner les armes. La plus prestigieuse d'entre elle est l'épée en bois garnie de dents de carnassiers. Elle n'est pas très solide mais cause des blessures fort douloureuses et particulièrement difficiles à soigner.

Nom	Prot.
Armure de cuir	3
Armure de cuir et d'os	4
Armure ornementale en os humains	2

La magie symbiotique des indigènes

Comme vous devez déjà le savoir, les indigènes utilisent une sorte de magie qui leur permet de dominer et de diriger les reptiles qui hantent les jungles de Vaeriel. Mais comme vous allez le voir, ces pouvoirs ne s'arrêtent pas là et permettent aux sorciers les plus puissants de devenir une sorte de croisement entre un homme et un reptile afin de disposer de la puissance et de l'un et de l'autre capacités spéciales.

La magie des indigènes est appelée magie symbiotique par les rares Stilfari'n qui s'y sont intéressé. Le terme utilisé par les indigènes est Täärum mais nous préférerons le terme stilfari pour plus de facilité et une plus grande compréhension du plus grand nombre (les jeux où le moindre sort porte un nom débile et imprononçable m'insupportent).

Chaque indigène de Vaeriel possède une compétence de symbiose qui lui permet d'entrer en phase avec les animaux reptiliens qui vivent dans les jungles. Pour que les animaux soient sensibles à ce genre de pratiques, il faut qu'ils soient appelés régulièrement dans les temples et nourris mais ceci est une autre histoire. Chaque fois que je décrirai un pouvoir, il sera entendu que la créature a été préparée par un tel repas moins d'un an auparavant. Si ce n'est pas le cas, le jet de symbiose sera modifié comme suit (si le pouvoir n'a pas trait à un reptile en particulier, ne vous occupez pas de ces modificateurs).

Créature	Mod.
Sauvage (n'a jamais été nourrie)	-80%
Presque sauvage (a été nourrie au moins une fois dans sa vie)	-25%
En phase (a été nourrie il y a moins d'une semaine)	+25%

Le principe de l'utilisation des pouvoirs symbiotiques est le suivant : chaque pouvoir décrit nécessite un certain niveau dans la compétence de symbiose (exemple : pouvoir X (20%). Le personnage qui veut utiliser le pouvoir X doit posséder la compétence de symbiose à une valeur supérieure ou égale à 20%). Un même personnage peut donc utiliser tous les pouvoirs s'il possède une compétence de BASE suffisante (les bonus et malus décrits ci-dessus ne comptent pas).

En contrepartie de cette puissance (toute relative), tout jet raté de symbiose fait perdre momentanément 5% dans cette compétence au personnage qui vient d'échouer. Non seulement ses prochains jets seront plus durs mais en plus il n'aura peut-être plus accès à ses pouvoirs favoris. Les points de pourcentage perdus reviennent à raison de 5% par heure de sommeil.

Stopper un herbivore (5%)

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de stopper net l'action que vient d'entreprendre un dinosaure ou un reptile herbivore. Même en pleine charge ou pour l'empêcher de manger alors qu'il a très faim le pouvoir fonctionnera immédiatement grâce à un simple geste du personnage. Une fois le premier moment de surprise passé (quelques secondes), le dinosaure reprendra l'action avortée précédemment comme si de rien n'était (il ne se souvient d'ailleurs pas avoir été frappé par un pouvoir).



Stopper un carnivore (10%)

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de stopper net l'action que vient d'entreprendre un dinosaure ou un reptile carnivore. Même en pleine charge ou pour l'empêcher de manger alors qu'il a très faim le pouvoir fonctionnera immédiatement grâce à un simple geste du personnage. Une fois le premier moment de surprise passé (quelques secondes), le dinosaure reprendra l'action avortée précédemment comme si de rien n'était (il ne se souvient d'ailleurs pas avoir été frappé par un pouvoir). Le jet est assorti d'un malus de 10% si l'action entreprise avait trait à l'absorption de nourriture et si le carnivore en question avait faim.

Parler avec un herbivore (15%)

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de communiquer à l'aide de grognements, de souffles et de sifflements avec un dinosaure herbivore. La créature cessera toute activité le temps de parler avec l'être humain et ce jusqu'à ce que la communication s'arrête (une minute maximum) ou que l'humain cesse de parler. Il est plutôt enclin à être sympathique envers son interlocuteur, à moins d'être particulièrement énervé (il est blessé, ses petits sont en danger, il est en période de rut).

Parler avec un carnivore (20%)

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de communiquer à l'aide de grognements, de souffles et de sifflements avec un dinosaure carnivore. La créature n'arrêtera pas ce qu'elle est en train de faire pour parler avec l'être humain. La durée du pouvoir est d'une minute au maximum ou s'arrête lorsqu'il cesse de parler. Un carnivore ne sera jamais très intéressé par un taillage de bavette à l'improviste.

Dominer un herbivore (25%)

Ce pouvoir permet de contrôler un reptile ou un dinosaure herbivore et de lui faire faire n'importe quoi (à part monter sur son dos ou l'obliger à avoir une attitude suicidaire). Le seul sentiment plus puissant que ce pouvoir est l'instinct de préservation. La durée d'un tel pouvoir est d'une heure.

Dominer un carnivore (30%)

Ce pouvoir permet de contrôler un reptile ou un dinosaure carnivore et de lui faire faire n'importe quoi (à part monter sur son dos). Les carnivores n'ont aucun sentiment plus puissant que ce pouvoir, si ce n'est l'envie de briser des os et déchirer des chairs (ce n'est souvent pas réellement incompatible). La durée d'un tel pouvoir est de dix minutes.

Monter un herbivore (35%)

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de dominer un dinosaure ou un reptile géant herbivore comme ci-dessus et de pouvoir en plus monter sur son dos pour pouvoir être transporté sur de longues distances sans se fatiguer. Aucun combat n'est possible sur le dos d'un herbivore, il est trop peureux pour offrir un bon moyen de charger en pleine bataille. Ce pouvoir dure 3 heures.

Monter un carnivore (40%)

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de dominer un dinosaure ou un reptile géant carnivore comme ci-dessus et de pouvoir en plus

monter sur son dos pour pouvoir charger en combat comme sur un cheval de guerre ou un Chagar. On peut aussi couvrir de longues distances sans se battre, mais la durée du pouvoir (5 minutes) est trop courte pour cela en général.

Symbiose totale avec un herbivore (45%)

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de dominer totalement un dinosaure ou un reptile géant herbivore. Ce pouvoir dure une journée ou plus si le personnage accepte de perdre 5% de sa compétence de symbiose par mois durant lequel il gardera le contrôle de la créature.

Symbiose totale avec un carnivore (50%)

Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de dominer totalement un dinosaure ou un reptile géant carnivore. Ce pouvoir dure une journée ou plus si le personnage accepte de perdre 10% de sa compétence de symbiose par mois durant lequel il gardera le contrôle de la créature.

Respiration subaquatique (55%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir se prend pour un reptile aquatique et peut respirer sous l'eau pendant une journée comme s'il était un crocodile (il doit tout de même remonter à la surface toutes les heures) et ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure.

Vision infrarouge (60%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir voit comme un grand dinosaure carnivore et repère les différences de chaleur. Cela lui donne un bonus de Repérage de 15% dans la jungle et de 30% la nuit. Ce pouvoir dure une heure. Ce pouvoir ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure.

Instinct de chasse (65%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir se prend pour un serpent à la recherche de sa proie. Il ne voit plus qu'elle et croit pouvoir prévoir ses moindres mouvements. Toutes ses compétences de combat sont majorées de 20% et l'initiative de toutes ses attaques est majorée de 5 points. Ce pouvoir dure un tour de combat et ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure.

Transformation : Griffes (70%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir voit les ongles de ses mains se transformer en énormes griffes. S'il les utilise pour frapper au corps à corps, elles décalent les dommages du coup de poing de 6 colonnes vers la droite et accordent un bonus de 20% au toucher. Ce pouvoir dure dix minutes et ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure.

Transformation : Bras (75%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir voit ses bras se transformer en pattes de reptiles munies d'énormes griffes. S'il les utilise pour frapper au corps à corps, elles décalent les dommages du coup de poing de 6 colonnes vers la droite et accordent un bonus de 20% au toucher. Il gagne en plus de cela 5 points de Force (cela peut modifier les dommages causés et certaines compétences). Ce pouvoir dure dix minutes, ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure et n'est pas cumulatif avec « Griffes ».

Transformation : Jambes (80%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir voit ses jambes se transformer en pattes griffues. Cela lui donne un bonus de 25% en Acrobatie et en Course, ainsi que 5 points supplémentaires en Agilité (cela peut modifier certaines compétences). Ce pouvoir dure dix minutes et ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure.

Transformation : Dents (85%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir voit ses dents pousser démesurément et se transformer en longues lames aiguisées. Il peut utiliser ces dents comme armes. Elles causent des dommages de type G et ont un modificateur d'initiative de +4. Ce pouvoir dure dix minutes et ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure.

Transformation : Tête (90%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir voit sa tête se changer en celle d'un dinosaure carnivore. Il peut utiliser ses dents comme armes. Elles causent des dommages de type G et ont un modificateur d'initiative de +4. Sa tête blindée lui offre 5 points d'armure supplémentaires. Ce pouvoir dure dix minutes, ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure et n'est pas cumulatif avec « Dents ».

Transformation totale (95%)

Le personnage qui utilise ce pouvoir se transforme entièrement en un dinosaure de son choix. Il ne peut plus parler ni utiliser aucune compétence « humaine ». Il garde son intelligence normale mais ne peut plus utiliser de pouvoirs. Ce pouvoir n'est pas cumulatif avec les autres transformations. Il dure dix minutes et ne nécessite la présence d'aucun reptile ou dinosaure.

Transformation permanente (100%)

C'est le pouvoir le plus puissant de la magie symbiotique utilisée par les indigènes. Il permet au sorcier de se transformer de façon permanente en un dinosaure de son choix. Il se conduit alors comme dans le pouvoir ci-dessus à une exception près : il peut continuer à utiliser une seule capacité spéciale : celle de se transformer en humain. Cela nécessite une symbiose de 100%, dure une heure et ne nécessite pas la présence d'un reptile ou d'un dinosaure. Cela lui permet donc de redevenir humain de temps en temps pour utiliser ses pouvoirs, mais s'il a le malheur de faire un échec critique, il perd 5% de symbiose de façon permanente et ne peut plus jamais redevenir humain. Normalement, arrivé à ce niveau de puissance, le sorcier n'est de toute façon pas vraiment enchanté de retrouver sa forme humaine et ne s'y résigne que si la situation est critique.

Apprendre la magie symbiotique

Apprendre la magie symbiotique n'est pas une question d'intelligence ou de volonté comme les pouvoirs des Stilfari'n. Il faut simplement être bien dans sa peau et en pleine harmonie avec la jungle et ses habitants. Un premier pas vers l'initiation est le test que les personnages-joueurs vont peut-être passer (voir à ce sujet le chapitre consacré aux scénarios). Pour la résumer, cette initiation demande de chanter et de danser pendant une nuit entière après avoir réussi à communier avec les formes « primitives » de vie (toutes sont inférieures aux reptiles dans l'esprit de la magie symbiotique).

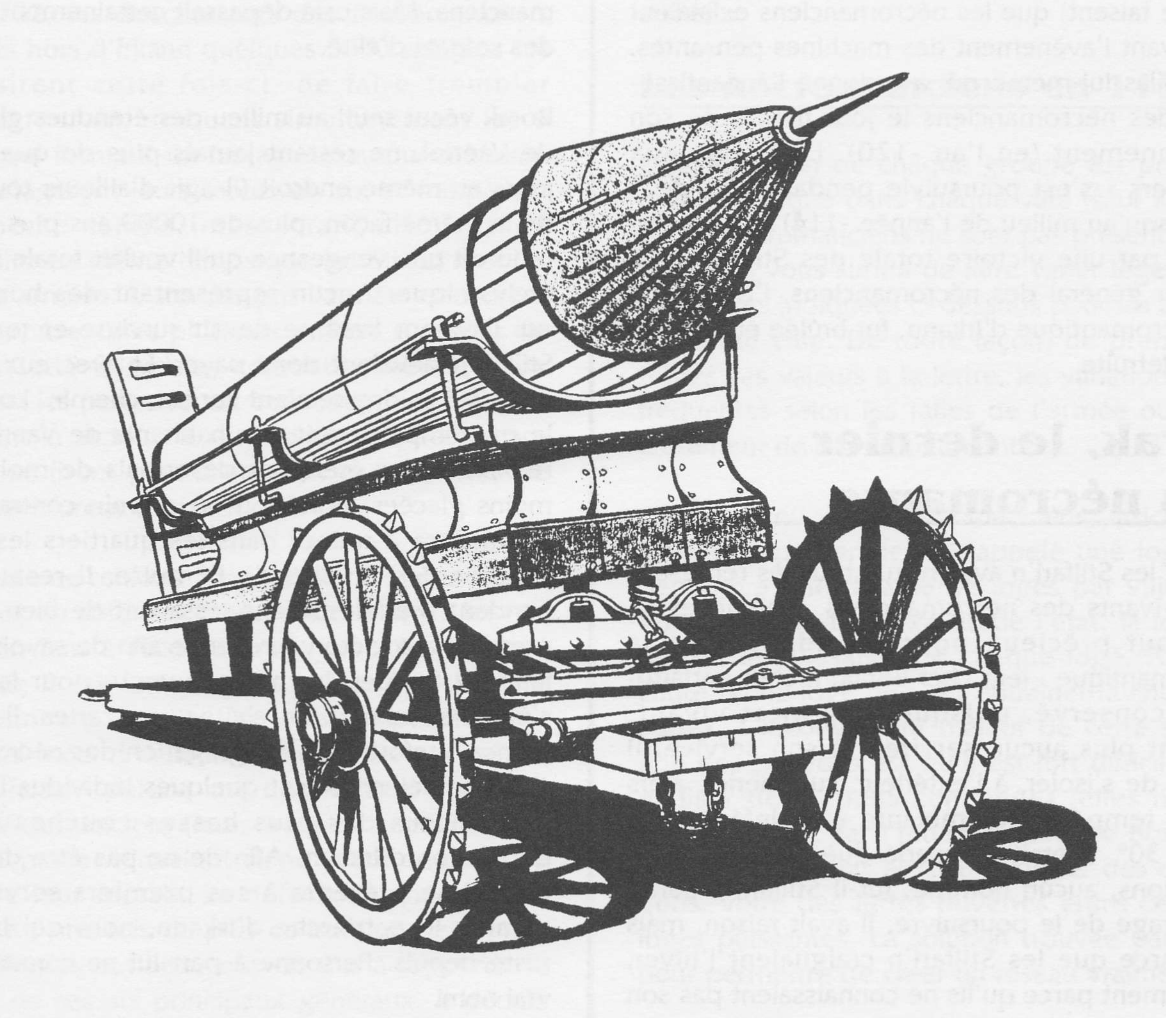
La première épreuve est celle de l'oiseau. L'initié doit se jeter du haut d'un arbre, les pieds entravés par une liane. La deuxième épreuve est celle du poisson. Le personnage-joueur doit simplement plonger au fond d'une petite mare afin

de ramasser un objet métallique que l'on voit briller au fond. La troisième épreuve est celle du mammifère. Le personnage-joueur entre dans une grande caverne. Il a les yeux bandés et doit retrouver une torche allumée. La quatrième et dernière épreuve est celle de l'insecte. Le personnage-joueur est placé dans une fosse qui contient des dizaines de grosses araignées. La procédure exacte nécessaire pour gérer ces épreuves et leur finalité sont décrites dans la partie consacrée aux scénarios.

Une fois digne d'être initié, le personnage se retrouve avec 5% en symbiose et donc l'accès au premier pouvoir. Il tentera de l'utiliser le plus tôt possible avec un indigène du village et se retrouvera sans puissance s'il rate son jet. Il devra recommencer autant de fois qu'il sera nécessaire pour y parvenir une fois (ces jets seront tentés sur des herbivores en phase, ce qui accorde un bonus de 25%). A partir de ce jet, et pour tous les suivants, un jet réussi permettra de tenter un jet d'expérience au bout d'une semaine (un seul jet par semaine, quel que soit le nombre de jets de symbiose réussi).

Un jet d'expérience est un jet de Perception multiplié par une valeur qui dépend de plusieurs facteurs. Un jet réussi permet de gagner 5%. Un échec critique fait perdre 5% de façon permanente (mais ne fait pas descendre la compétence de symbiose en dessous de 5%).

Type de personnage	Facteur
Indigène de Vaeriel	6
Gadhar	5
Autre personnage de Tanaephis	4
Porteur d'arme ou fusionné	3
Citoyen vaerelien	2
Nécromancien ou Stilfari	1



Chapitre 6
Les nécromanciens

Pour beaucoup, les nécromanciens ne sont que des terroristes qui ne jurent que par la destruction de Vaeriel. Terroristes, il ne fait aucun doute qu'ils le sont, même si leur but final est tout autre : renverser le gouvernement Stilfari et arrêter le développement des machines pensantes en général et de la séparation du corps et de l'âme en particulier. Peu de gens savent (et ceux qui savent se taisent) que les nécromanciens existaient bien avant l'avènement des machines pensantes. C'est Silas lui-même qui a ordonné l'anéantissement des nécromanciens le jour même de son couronnement (en l'an -120). La chasse aux « sorciers » s'est poursuivie pendant plus de 5 ans (jusqu'au milieu de l'année -114) et s'est terminée par une victoire totale des Stilfari'n. Le quartier général des nécromanciens, l'Université de Nécromantique d'Irkann, fut brûlée et entièrement détruite.

Borak, le dernier des nécromants

En fait, les Stilfari'n avaient tué tous les représentants vivants des nécromanciens, mais il restait un atout précieux pour les adeptes de la Nécromantique : leur chef Borak. Il était parfaitement conservé, puisque déjà mort vivant. N'ayant plus aucun serviteur à son service, il choisit de s'isoler, à l'extérieur, sur Vaeriel, alors que la température ambiante était inférieure à moins 30°. Il était persuadé que dans de telles conditions, aucun homme, fût-il Stilfari, n'aurait le courage de le poursuivre. Il avait raison, mais pas parce que les Stilfari'n craignaient l'hiver, simplement parce qu'ils ne connaissaient pas son existence. Des écrits parlaient d'un chef qui avait rejoint le royaume des morts, mais pour les envoyés de Silas, cela signifiait simplement que leur chef était bel et bien mort. Une enquête un peu plus poussée aurait permis de comprendre que, bien que mort depuis -800, il donnait encore des ordres quelques jours avant l'assaut des soldats de l'Empereur sur le quartier général des nécromanciens. Mais cela dépassait certainement le QI des soldats d'élite.

Borak vécut seul, au milieu des étendues glacées de Vaeriel, ne restant jamais plus de quelques jours au même endroit (il agit d'ailleurs toujours de la même façon, plus de 10000 ans plus tard). Il ourdit une vengeance qu'il voulait totale et cataclysmique. Aucun représentant des hommes qui l'avaient trahi ne devait survivre et tous les Stilfari'n devaient donc payer. Et avec eux, tous ceux qui se dresseraient sur son chemin. Lorsque le printemps permit aux habitants de Vaeriel de réexplorer les étendues désormais de moins en moins glacées, Borak prit le chemin contraire et commença à traîner dans les quartiers les plus louches des 7 villes de l'Empire. Il resta ainsi pendant près de 50 ans, essayant de bien comprendre la société vaerelienne afin de savoir où il faudrait frapper, le moment venu, pour la faire s'écrouler comme un château de cartes. Il commença à reformer la congrégation des nécromanciens en sélectionnant quelques individus intelligents issus des plus basses couches de la population d'Irkann. Afin de ne pas être démasqué, il se présenta à ses premiers serviteurs comme le patriarche d'Irkann, nom qui lui est resté depuis. Personne à part lui ne connaît son vrai nom.

Une première tentative de prise de pouvoir eut lieu en 3063 lorsque plus d'une centaine de nécromanciens tentèrent d'assassiner un groupe de Stilfari'n très en vue. 43 dignitaires moururent mais l'intervention des escouades Rouges permit de reprendre la situation en main. Les troupes d'élite combattirent les hordes de morts vivants pendant des jours entiers dans l'enceinte d'Irkann et ce n'est qu'après avoir perdu plus de 500 morts vivants que les nécromanciens s'échappèrent avec leurs serviteurs dans les étendues désolées de Vaeriel. La poursuite fut conduite par les unités de cavalerie les plus émérites et la défaite se transforma en débâcle. Lorsque la chasse fut terminée, on dénombra plus de 2000 morts vivants définitivement détruits mais à peine 10 nécromanciens sur le carreau. Les survivants décidèrent de se replier stratégiquement dans les régions les plus désolées de Vaeriel et ne firent plus parler d'eux pendant plus de 3000 ans.

En 6702, les descendants des nécromanciens boutés hors d'Irkann quelques 3600 ans plus tôt choisirent cette fois-ci, de faire trembler l'Empereur en attaquant simultanément les 6 cités qui forment un hexagone autour d'Irkann. Ils partagèrent leurs forces en six et frappèrent en même temps, massacrant citoyens de l'Empire en même temps que les Stilfari'n et les forces armées. L'attaque prit l'armée totalement par surprise après plusieurs milliers d'années de paix. Cette fois-ci les combats durèrent deux mois et les pertes furent beaucoup plus élevées. Pensant la victoire à leur portée, les nécromanciens se firent plus courageux et les pertes de leur côté furent énormes.

L'arrivée de renforts venus d'Irkann fit pencher la balance du côté des Vaereliens et obligea les nécromanciens à reculer. Pire encore, les 6 généraux de Borak furent battus en combat singulier et moururent au milieu de leurs troupes. Chaque général mourut dans la ville où il était censé régner, faisant perdre une bonne dose de moral aux nécromanciens (leurs troupes, elles, ne pensaient pas et n'avaient donc aucune raison de perdre leur moral). La défaite des nécromanciens fut une fois de plus consommée et Borak, cette fois-ci, eut beaucoup de mal à supporter la perte de ses six principaux généraux. Il décida de rester sur Vaeriel pour un ultime combat, mais en prenant cette fois toutes les dispositions pour que sa victoire soit totale.

En 10000, très exactement, Borak lança son ultime assaut contre la société vaerelienne. Cette fois-ci, il préféra agir discrètement, à la façon des guildes criminelles déjà existantes dans les six villes situées autour d'Irkann. L'attaque de la capitale est prévue, mais plus tard, beaucoup plus tard. Il implanta dans chaque ville un petit groupe de nécromanciens très puissants, ordonnant à chaque groupe d'oeuvrer, en toute indépendance les uns des autres, pour la survie et l'hégémonie des nécromanciens sur les Stilfari'n. Nous sommes en 11563 et chaque groupe de nécromanciens forme désormais une secte puissante et toujours secrète. Leurs buts sont toujours flous et leurs membres sont terriblement méfiants. Leur but ultime est de renverser le gouvernement stilfari tout en prenant bien soin de ne pas découvrir leur flanc aux forces armées stilfari'n.

Les nécromanciens en 11563

L'organisation de chaque groupe est pratiquement identique dans chaque ville (sauf à Irkann où les nécromanciens ne sont pas présents, ou si peu) et il vous suffira de faire varier légèrement les valeurs indiquées ci-dessous pour les adapter à chaque ville. De toute façon, ne prenez pas toutes ces valeurs à la lettre, les variations étant fréquentes selon les rafles de l'armée ou le recrutement de nouveaux membres.

Chaque groupe de nécromanciens, articulé autour d'un patriarche, est appelé une loge. On dénombre une dizaine de loges par ville. Seul Borak connaît avec exactitude l'état, la localisation et la puissance de chaque loge. Ainsi, la chute d'une loge ne peut entraîner la chute des autres. L'inconvénient majeur de cette séparation des pouvoirs est qu'il est fort difficile d'organiser des actions combinées (elles ne sont possibles que par l'intermédiaire de Borak lui-même). Cela peut aussi provoquer des quiproquos, voire des luttes ouvertes entre certaines loges puissantes. La solution trouvée par Borak pour permettre de créer un réseau vraiment dis-

cret n'est donc pas sans défauts. Mais pour lui, après avoir essuyé deux défaites militaires, la discrétion prime.

Le but de chaque loge est double : déstabiliser le régime stilfari par tous les moyens possibles et imaginables et redonner vie au nécromancien mort dans la ville lors de la dernière bataille rangée, quelques milliers d'années auparavant. Ce second but est bien plus difficile à mettre en oeuvre mais aussi bien plus passionnant pour les nécromanciens, qui n'apprécient pas toujours le travail de terroriste à la petite semaine qu'on leur fait accomplir en permanence.

Chaque loge comprend, autour d'un patriarche, environ 10 membres influents qui sont tous des nécromanciens expérimentés. Ils portent le nom de gardiens et sont les protecteurs physiques du patriarche. Ils conseillent aussi le patriarche qui prend toutes les décisions importantes et qui a toujours, officiellement, le dernier mot.

Ensuite, on trouve plusieurs groupes d'action, composés chaque fois d'un maître accompagné d'une dizaine de serviteurs. Le maître est toujours nécromancien mais il arrive que les serviteurs ne soient pas encore initiés à la Nécromantique. Un serviteur qui passe une année au sein d'une loge connaît pratiquement toujours un ou plusieurs sorts (sauf s'il ne le souhaite vraiment pas, ce qui attire toujours la méfiance de ses supérieurs). Selon sa puissance, une loge comprend entre 4 et 12 groupes d'action (8 en moyenne).

Il existe aussi, dans l'organisation des nécromanciens, plusieurs types de membres très spéciaux. On trouve par exemple les messagers, qui sont encore plus paranoïaques et discrets que Borak lui-même et dont le rôle est de permettre la communication entre les différents patriarches et Borak. Il existe aussi, dans chaque ville, une loge supplémentaire qui ne comprend aucun groupe d'action mais dont le rôle est de servir de bras armé à Borak lui-même. Cette loge s'appelle la Main de Borak et agit sous les ordres directs de ce dernier. C'est cette loge qui s'occupe, de temps à autre, d'éliminer un nécromancien qui a trahi ou qui agit de façon trop aléatoire pour être gardé en vie. La vie d'un nécromancien n'est pas simple et il arrive que certains perdent la tête avant de mourir physiquement. La Main de Borak est donc toujours là lorsqu'il faut frapper au coeur même du dispositif nécromant.

Le quartier général de chaque loge est toujours un lieu particulièrement discret et bien protégé. Il est fréquent que ce lieu de rencontres soit déplacé de temps à autre, dès que les forces armées vaereliennes s'en approchent un peu trop. En plus de ce lieu commun, chaque nécromancien dispose d'un laboratoire secret où il peut agir à sa guise et ainsi lancer tous les sorts dont il a besoin (comme vous allez le découvrir dans un chapitre suivant, la Nécromantique est plus une science qu'une forme de magie et il est souvent nécessaire de rassembler moult ustensiles et composantes pour arriver à travailler correctement).

Les six ancêtres

On ne sait pas réellement si les sphères d'influence des six ancêtres morts dans les six villes étaient aussi précises que celles décrites ci-dessous. Certains nécromanciens légèrement dissidents pensent même que ces anciens nécromanciens possédaient des pouvoirs bien moins spécialisés. Quoi qu'il en soit, 99% des nécromanciens actuels voient dans les ancêtres aussi bien des styles de vie que des exemples et ne vont pas s'imaginer qu'il peut en être autrement. Leur prouver qu'ils ont tort porterait certainement un coup important à leur idéologie et à leur moral.

La vérité sur les six ancêtres

En fait, c'est Borak lui-même qui a créé le principe des six ancêtres possédant chacun une sphère d'influence précise, afin de différencier les nécromanciens et ainsi déstabiliser plus encore les Stilfari'n. Cette croyance permet, en plus de cela, de donner une sorte de ligne de conduite aux nécromanciens, ce qui permet d'augmenter leur moral et leur attitude générale dans la vie de tous les jours. Selon lui, le vénérer ne serait pas si utile, puisque vénérer un être vivant (ou mort-vivant) que l'on peut rencontrer un beau jour n'est pas une bonne base pour une

croyance crédible. Lorsque les nécromanciens parviendront finalement à faire revenir des morts un ou plusieurs ancêtres, il sera temps à ce moment-là de décider si l'on garde la croyance telle quelle ou s'il faut en trouver une nouvelle.

Même si les nécromanciens possèdent pratiquement tous les mêmes pouvoirs, les adorateurs de chaque ancêtre possèdent des sortilèges et des rituels spéciaux, ainsi que des compétences plus hautes dans certains secteurs.



Larkan, Seigneur de la Putréfaction

Cet ancêtre est censé régner sur la ville de Gandar. On suppose qu'il est mort noyé dans un des bassins qui irriguent et décorent la ville. Il n'aurait pas été tué par les soldats de l'Empire mais bien par noyade alors qu'il tentait d'échapper à ses poursuivants.

Larkan est décrit comme un mort vivant obèse et odorant. Il semble avoir passé un bon mois dans une mare ou au fond d'un lac. Il mesure sans doute presque 2 mètres et pèse bien 300 kilogrammes (encore qu'une grande partie de ce poids provienne sans doute d'une grande quantité d'eau absorbée peu avant sa mort). Son corps est couvert d'algues et de nombreux coquillages. Sa bouche est le repaire de quelques gros crabes. Lorsqu'il se déplace, il laisse sur le sol une traînée d'eau malodorante et verdâtre. Lorsqu'il parle, de grosses bulles marrons sortent de sa bouche et sa voix est profonde et déformée (on dit que seuls ses serviteurs peuvent le comprendre).

Sa sphère d'influence, la putréfaction, doit être comprise au sens large du terme, puisqu'elle inclut les pouvoirs mettant en jeu le sens de l'odorat, l'eau en tant que moyen de mourir, ainsi que tous les animaux qui se nourrissent de la chair en décomposition. Il partage avec Terkil la sphère de la beauté et de la laideur (selon que l'on est mort vivant ou pas).

Ses serviteurs se complaisent dans la saleté la plus complète, arborant même de temps à autre des morceaux de peau humaine en putréfaction en

guise de masque ou de déguisement. Certainement à cause de cela, on ne compte plus les nécromanciens de cette loge qui portent pustules et maladies de peau diverses, tant et si bien qu'ils finissent par ne plus avoir besoin de se couvrir le visage de morceaux de cadavres pour avoir l'air mort.

Larkan est un ancêtre peu puissant qui ne risque pas vraiment de mettre en péril la sûreté de Gandar. Ses serviteurs sont nombreux mais pas assez organisés pour mettre sur pied des actions concertées et dangereuses.

Sisht, Seigneur de la Vermine

Cet ancêtre est censé régner sur la ville d'Akirba. Il est mort dévoré vivant par des rats tandis qu'il préparait une attaque secrète du quartier le plus riche de la ville. Lui et ses serviteurs sont tombés en panne de lumière au moment de traverser le territoire de gros rongeurs affamés. Il a eu les yeux, les oreilles, le nez, les doigts et les organes génitaux dévorés par ces animaux bien avant de pousser son dernier cri de douleur. Il n'en a pas gardé une haine particulière pour ces animaux, décidant même de les vénérer bien après la mort.

Sisht apparaît à ses serviteurs comme un grand homme maigre, dont les principaux organes extérieurs ont disparu. Son visage n'est plus qu'une plaie béante où l'on ne peut que deviner l'emplacement des oreilles, du nez et des yeux. Les lèvres sont morcelées et on aperçoit de temps à autre ses dents jaunies. Son corps est percé de multiples galeries qui abritent toutes sortes de créatures. Des rats bien entendu, mais aussi des reptiles venimeux (serpents et lézards), de grosses tiques gonflées de sang et de grands vers dotés de dents acérées. Tout contact avec Sisht provoque immédiatement l'attaque de tous ces animaux, que le fautif soit nécromancien ou pas.

Sa sphère d'influence comprend tous les animaux qui côtoient les morts, qui s'en nourrissent ou qui propagent les maladies. Cela inclut principalement les rats, qui sont d'ailleurs sacrés pour les nécromanciens de cette ville. Il affectionne aussi les maladies transmises par les animaux, même si la sphère de la contamination est dirigée par Lucre.

Pour les serviteurs de Sisht, se faire dévorer une ou plusieurs parties du corps par des animaux est un rare privilège. Endurer sans desserrer les dents la souffrance que cela entraîne est une nécessité. La plupart des serviteurs de Sisht sont donc mutilés et vivent de préférence avec ou tout près d'animaux carnassiers, leur préférence allant, comme leur maître, au rat. Il y a encore quelques années, tous les adeptes de Sisht possédaient des rats familiers mais cette pratique est devenue de plus en plus rare puisque les troupes d'élite de l'Empire ont rapidement compris le lien entre les nécromanciens et ces animaux. La possession d'un rat en tant qu'animal familier est désormais interdite et seuls les nécromanciens les plus puissants (ou les plus inconscients) se le permettent.

Sisht est parmi les ancêtres les plus craints et les plus pourchassés des six. Son alliance avec les rats et avec les maladies qu'ils peuvent véhiculer sont une véritable hantise pour les autorités. Ses serviteurs sont cependant peu nombreux (les troupes d'élite de l'Empire ne le savent malheureusement pas).

Lucre, Seigneur de la Contamination

Cet ancêtre doit régner sur Jelim lorsque ses serviteurs seront parvenus à l'invoquer du royaume des morts. Il est mort durant la bataille qui a vu s'affronter les nécromanciens et les troupes de l'Empire. Il a été blessé gravement et s'est réfugié dans une canalisation brisée. Il est resté là durant de nombreux jours, paralysé par un poison dont un soldat Stilfari avait enduit sa lame. Il est mort de faim et de soif sans pouvoir bouger, sans même pouvoir hurler. Cette agonie semble l'avoir fait devenir fou puisque ses incarnations se font souvent sous la forme d'un individu qui a perdu tout sens commun.

Lucre apparaît sous des formes terriblement différentes. C'est quelquefois un enfant, d'autres fois un vieillard, quelquefois une femme,

d'autres fois un homme. Il porte des vêtements en accord avec son apparence physique et n'est vraiment repérable que lorsqu'il ouvre la bouche. Il pousse en effet des cris inhumains ou babille de façon totalement incohérente. On murmure que seuls ses véritables serviteurs peuvent le comprendre. Il porte aussi toujours une sorte de petite mallette qui contient plusieurs dizaines de flacons scellés, chacun étant réputé contenir une maladie mortelle et terriblement contagieuse. En réalité, jamais une incarnation de Lucre n'a propagé de maladie. Ses serviteurs, par contre, ne s'en lassent pas.

Sa sphère d'influence est simple mais terriblement dangereuse : la maladie et tous les vecteurs possibles et imaginables pour la diffuser. Il utilise rarement les animaux puisque c'est plus précisément la sphère de Sisht. La maladie s'entend au sens large du terme puisque l'on peut aussi bien trouver des épidémies de folies diverses, de phobies ou, bien entendu, tous les symptômes physiques possibles (douleur, enlaidissement et, le plus souvent, la mort).

Les serviteurs de Lucre sont souvent des chimistes et des médecins d'exception. Il n'existe aucun adepte de Lucre inculte. Cela donne donc à cette congrégation une place à part dans les nécromanciens de Vaeriel. Ce sont les êtres les plus intelligents et ils se plaisent à le faire remarquer. Ils sont cependant souvent assez mégalomanes et se font donc capturer par manque de précaution. Pour eux, les soldats de l'Empire sont des imbéciles et il ne faut jamais prendre trop au sérieux les menaces qu'ils font peser sur les nécromanciens. Inutile de dire qu'ils ont tort et cela leur coûte, depuis des dizaines d'années, la place d'honneur des nécromanciens au service de Borak (tenu, depuis longtemps, par Sisht). Lorsque les serviteurs de Lucre font éclater une épidémie dans Jelim, ils privilégient toujours les effets les plus effrayants sur la facilité que peut avoir la maladie à s'étendre. Aucune épidémie n'a jamais fait plus de quelques milliers de morts (mais c'est déjà beaucoup, surtout lorsque les effets de la maladie obligent les victimes à dévorer leurs propres entrailles, après les avoir extraites à l'aide de tous les objets coupants qui peuvent leur tomber entre les mains).

Comme je le faisais remarquer ci-dessus, Lucre serait l'ancêtre le plus puissant si ses serviteurs agissaient avec un peu plus de discrétion. Pour l'instant, il ne possède que la deuxième place et les soldats de l'Empire pourchassent sans relâche ses serviteurs. On estime que les rafles des troupes d'élite permettent d'arrêter 10% des serviteurs de Lucre chaque année.

Terkil, Seigneur de la Mutilation

Terkil doit régner sur Firkel lorsque le temps sera venu. Il pourra alors s'incarner et se laisser aller aux délires les plus fous. Il a été capturé par les soldats de l'Empire lors d'un dernier assaut sur le quartier le plus commerçant de la ville. Avant que ces derniers ne puissent le mettre en lieu sûr, il a été lynché par la foule. Il a d'abord été lapidé, a eu le crâne et les principaux membres brisés par de lourdes pierres. Il a ensuite été écartelé et tous ses membres ont été découpés au hachoir. Il est mort plusieurs heures plus tard, en contemplant ses membres entassés devant lui. Lorsqu'il a poussé son dernier souffle, il en a été fort désolé : il commençait franchement à apprécier le spectacle.

Terkil apparaît toujours à ses serviteurs sous la forme d'un tronc surmonté d'une tête grimaçante. Il ne marche pas (il n'a plus de jambes) mais se contente de léviter à une hauteur correspondant à la position qu'il occuperait s'il était encore en un seul morceau. Des quatre plaies ouvertes qui couvrent son corps (à l'emplacement des bras et des jambes) sort en permanence un sang d'une noirceur bien étrange. Ce sang est d'ailleurs fort odorant et est pratiquement impossible à nettoyer une fois qu'il a souillé le sol (certains lieux sacrés de Firkel présentent d'ailleurs de curieuses taches noirâtres qui réapparaissent toujours après avoir été nettoyées). Il parle d'une voix forte et intelligible. Il prêche la mutilation volontaire, la beauté et la recherche du plaisir par la mutilation. Son corps est d'ailleurs orné de nombreux anneaux et sa langue est couverte de petites boules d'acier rivées à cette partie fort charnue. Il porte quelques tatouages rituels et a les oreilles et les dents taillées en pointe.

Il ne possède comme sphère principale que celle de la mutilation volontaire. Il partage avec Larkan la sphère de la beauté (ou de la laideur, selon que l'on soit mort vivant ou pas). En effet, pour un nécromancien, rien n'est plus beau que la chair à vif, les organes putrides et la peau marquée de boutons, verrues et traces de coups. Il partage aussi avec Kam la sphère de la torture physique puisqu'il faut souvent en passer par là pour arriver à la véritable beauté.

Les serviteurs de Terkil sont les plus hautains et les plus subtils de tous les nécromanciens. Ils adorent la mutilation sous toutes ses formes mais de la façon la plus précise et la plus méticuleuse possible. Ils ne vont pas débouler dans une famille innocente pour couper les membres de toute la famille avec un hachoir sur la table du salon. Ils préfèrent pervertir les âmes avant de trancher les chairs.

Ils conçoivent de multiples stratagèmes pour obliger des innocents à se couper les membres volontairement (ils se font d'ailleurs souvent passer pour des médecins et achètent des membres ou des organes appartenant à des individus peu argentés). Dans d'autres cas, ils promettent monts et merveilles à des innocents en manque de spiritualité et leur disent que la liberté de l'âme ne peut venir qu'avec la libération du corps.

On retrouve ainsi, bernés, dévalisés et forts malheureux, des tas « d'adeptes » réduits à l'état d'hommes-troncs. Les serviteurs de Terkil sont peu nombreux et ses actions perverses sont très rares, ce qui empêche l'Empire de s'y intéresser avec plus de vigueur.

Terkil est très peu pris au sérieux par les troupes de l'Empire surtout parce que, comme je l'ai précisé ci-dessus, ses serviteurs sont peu nombreux et leurs actions ne sont pas réellement axées sur la chute du pouvoir en place. Les troupes d'élite ont d'autres chats à fouetter et laissent donc les mutilateurs agir à leur guise. Il en sera peut-être autrement lorsqu'ils s'attaqueront à un citoyen important de la ville.

Mook, Seigneur de la Crémation

Mook est censé régner sur Palok lorsque le moment sera venu et lorsque ses serviteurs auront mis le feu à toute la ville. Il ne pourra vivre que sur un lit de cendres, de roches noircies et de chairs calcinées. Il a été tué par sa propre invention : une sorte d'immense corps humain de plusieurs mètres de haut, fabriqué à l'aide de plusieurs dizaines de cadavres et rempli d'une substance terriblement inflammable. Il était prévu que cette monstruosité, une fois dotée de vie, aille se jeter sur les murailles de la grande caserne pour détruire les dernières défenses de la ville. Malheureusement, elle a explosé prématurément et Mook est mort dans d'atroces souffrances, transformé en torche vivante par le liquide inflammable.

Mook se présente à ses serviteurs sous deux formes totalement différentes. La première est celle d'un corps humain enflammé qui hurle, se déplace aléatoirement et qui met le feu à tout ce qu'il touche. Il est impossible de communiquer avec lui sous cette forme. Son autre incarnation est celle d'un petit être humain entièrement carbonisé. Son corps est totalement noirci et il est encore chaud au toucher (mais pas au point de mettre le feu à ce qu'il touche). Il parle d'une voix lugubre mais parfaitement compréhensible. Il laisse sur le sol une sorte de matière proche de la suie sous la forme d'empreintes de pas très précises. Il ne porte plus aucun vêtement. Ses cheveux ont totalement disparu. Ses dents sont d'un blanc étincelant et fort visibles puisque ses lèvres ont totalement disparues (ainsi que son nez et ses oreilles).

Sa sphère d'influence est fort curieuse puisqu'elle n'a pas réellement de rapport avec la Nécromantique. La sphère du feu est certainement destructrice, porteuse de mort, de douleur et de malheur, mais fort peu apparentée à la vie après la mort. Mook est cependant très puissant et Borak devait avoir ses raisons pour accorder le rang d'ancêtre à un individu si éloigné de l'archétype du nécromancien conventionnel.

Les serviteurs de Mook sont les spécialistes des catastrophes à grande échelle et des meurtres de masse. Ils sont aussi bons mécaniciens que médecins et confectionnent avec soin de multiples engins de destruction qui mettent toujours en avant le pouvoir du feu. Ils adorent aussi les forces armées mort-vivantes mais ne jurent que par la destruction massive par le feu. Ils sont risque-tout et, c'est surtout l'avis de leurs collègues des autres loges, des individus aux tendances suicidaires impossibles à maîtriser. Ils sont pourtant assez précis dans leur travail et il est rare qu'ils se fassent piéger par leurs propres engins de mort (à la différence de leur maître).

Mook et ses serviteurs ne sont pas des enfants de choeur et leurs actions terroristes sont la hantise des troupes de l'Empire.

Ils sont pour l'instant peu nombreux et mettent trop de temps à concevoir leurs engins de mort pour être un réel problème pour les forces armées de Vaeriel. Il se peut pourtant que les serviteurs de Mook prennent rapidement la place de Sisht et de sa vermine dans le classement des individus les plus pourchassés de Vaeriel.

Kam, Seigneur de la Douleur

Cet ancêtre se doit de régner sur Toural, la ville où il est mort. A la différence des autres ancêtres, Kam n'est pas mort durant la bataille qui a vu l'anéantissement des forces de Borak. Il a été capturé par les forces de l'Empire et a été exécuté devant une foule immense. Cette mise à mort fut le symbole de la victoire des Stilfari'n sur les nécromanciens. Ses yeux ont été percés par des clous chauffés à blanc, il a été entièrement écorché vif et ses plaies ont été couvertes de chaux vive. Il est mort étouffé par la terre qui l'a recouvert quand il a été enterré vivant.

Kam apparaît à ses serviteurs sous la forme d'un homme de taille normale, vêtu d'une sorte de grand linceul couvert de sang séché et de terre. Il porte de longs cheveux blancs, filasses et interminablement longs. Il est entièrement écorché et ses yeux sont crevés par deux grands clous rouillés. Lorsqu'il se déplace, il pousse de petits cris de douleur ou de plaisir (c'est très difficile à dire, mais ses adeptes jurent que ce sont des râles de plaisir). Lorsqu'il parle, il accompagne toutes ses phrases de halètements de plaisir. Il possède d'ailleurs un tic qui le met dans un état d'excitation ultime : il tourne les clous rouillés qui sont plantés dans ses orbites. Ses mains sont décharnées et dotées de grands ongles jaunâtres et aiguisés avec lesquels il se pique les chairs de temps à autre.

Selon certaines rumeurs, Kam serait de sexe féminin et apparaîtrait comme tel à certains de ses serviteurs.

Sa sphère d'influence est le masochisme. Il est aussi maître dans l'art de la torture et de la médecine (pour que la torture dure le plus longtemps possible, il n'a pas intérêt à tuer ses victimes trop vite). En aucun cas un adepte de Kam se résoudra à avoir des rapports sexuels pour parvenir à l'orgasme. Il partage d'ailleurs la sphère de la torture physique avec Terkil, maître de la mutilation.

Ses serviteurs prêchent la douleur comme moyen d'expression. Ils portent souvent, sous de grandes chasubles, des fers qui leur percent la peau et des colliers à clous (pointes vers l'intérieur bien entendu). Lorsqu'ils sont seuls, ils passent de longues heures allongés sur des planches à clous ou sur des braises. Ils ne sont pas du tout immunisés à la douleur (ce serait la pire offense à leur faire et ils apprécient donc chaque minute de ces supplices). S'ils ne peuvent obtenir ce matériel, ils se fouettent durant de longues heures en psalmodiant des prières à Kam. Les serviteurs de Kam souhaitent par-dessus tout faire découvrir leurs pratiques sexuelles et ont la sale manie de kidnapper d'innocentes victimes pour leur faire subir de multiples tortures, dans le but final de les convertir. Peu apprécient ces supplices et les nécromanciens qui vénèrent Kam doivent souvent se résigner à tuer leurs partenaires après quelquefois plusieurs jours de sévices.

Kam et ses sbires font très peur à la population civile (surtout à cause de leur manie de capturer, de torturer et de tuer des innocents) mais ne représentent pas un grand péril pour les soldats de l'Empire : leur sphère d'influence est trop faible pour mettre en danger la sûreté de la ville.

La Nécromantique

Les pouvoirs que possèdent les nécromanciens ne sont pas des dons innés, mais bien le résultat de centaines d'heures de travail dans l'ombre de leurs laboratoires secrets. Cependant, à certains hauts niveaux, les nécromanciens pensent que les effets de leurs pouvoirs ne peuvent leur être accordés que par l'ancêtre qu'ils vénèrent. C'est totalement faux, mais c'est une croyance ancrée dans leur esprit par Borak pour que son armée garde son unité et sa puissance. Tous les nécromanciens possèdent des pouvoirs de base communs (appelés sphère de la Nécromantique), ainsi que d'autres pouvoirs qui dépendent des sphères contrôlées par l'ancêtre qu'ils suivent.

Dans toutes les descriptions suivantes, on utilise le terme d'apprenti, d'élève, de maître, de gardien et de patriarche par ordre croissant de puissance. Chaque nom correspond à une suite de caractéristiques bien précises, la variation importante n'intervenant que dans le choix des pouvoirs magiques. Un apprenti est un membre débutant d'un groupe d'action, tandis qu'un élève est un membre expérimenté d'une telle structure. Les messagers sont toujours d'un niveau de puissance équivalent à un maître et la Main de Borak est entièrement composée de membres possédant les mêmes caractéristiques qu'un gardien.

Comme vous pourrez le voir dans les fiches qui suivent, certaines compétences sont nouvelles et seront expliquées dans le texte qui suit (Nécromantique et chimie). La détermination exacte des pouvoirs possédés par les nécromanciens suit une procédure particulière expliquée elle aussi ci-dessous. La catégorie « limitations » est utilisée dans un chapitre qui suit pour connaître les défauts que possède chaque nécromancien (la Nécromantique est un art dangereux qui risque fort d'attaquer l'intégrité physique et/ou mentale de ses adeptes).

Un apprenti type

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	12	12	12	14

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	10%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%

Acrobatie	5%
Chimie	20%
Commandement	10%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	5%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%
Médecine	20%
Nécromantique	25%
Nage	5%
Repérage	15%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	10%
Points de vie	24
Prestige	5
Arme : poignard	
Option	AN
Toucher	10%
Initiative	14
Dommages	D
Armure : aucune	
Protection	0
Nombre de pouvoirs	0
Puissance totale	0
Limitations	0

Un élève type

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	10	12	10	12	16

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	15%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Chimie	40%
Commandement	15%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	5%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%
Médecine	40%
Nécromantique	50%
Nage	5%
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	15%
Points de vie	20
Prestige	10
Arme : poignard	
Option	AN
Toucher	10%
Initiative	14
Dommages	D
Armure : aucune	
Protection	0
Nombre de pouvoirs	2
Puissance totale	8
Limitations	3

Un maître type

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	12	10	12	18

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Chimie	60%
Commandement	25%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	5%
Lire et écrire	10%
Marchandage	5%

Médecine	60%
Nécromantique	75%
Nage	5%
Repérage	25%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	20%
Points de vie	20
Prestige	15
Arme : poignard	
Option	AN
Toucher	10%
Initiative	14
Dommages	D
Armure : aucune	
Protection	0
Nombre de pouvoirs	2
Puissance totale	10
Limitations	4

Un gardien type

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	8	12	10	12	20

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	25%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Chimie	80%
Commandement	35%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	5%
Lire et écrire	25%
Marchandage	5%
Médecine	80%
Nécromantique	100%
Nage	5%
Repérage	25%

Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	30%
Points de vie	16
Prestige	20
Arme : poignard	
Option	AN
Toucher	10%
Initiative	14
Dommages	D
Armure : aucune	
Protection	0
Nombre de pouvoirs	3
Puissance totale	12
Limitations	5

Un patriarche type

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	8	10	10	12	24

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	30%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Acrobatie	5%
Chimie	100%
Commandement	45%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	5%
Lire et écrire	35%
Marchandage	5%
Médecine	100%
Nécromantique	125%
Nage	5%
Repérage	35%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	40%

Points de vie	16
Prestige	25
Arme : poignard	
Option	AN
Toucher	10%
Initiative	14
Dommages	D
Armure : aucune	
Protection	0
Nombre de pouvoirs	4
Puissance totale	20
Limitations	6

Nouvelles compétences

Tous les nécromanciens maîtrisent trois compétences primordiales pour leur travail. La première est la médecine et est déjà décrite dans les règles de base de Bloodlust (notons à ce sujet que, pour un niveau de compétence pratique égal, un Vaerelien possède des bases théoriques plus importantes qu'un personnage issu de Tanaephis). Les deux autres sont décrites ci-dessous. Un jet de Médecine est quelquefois nécessaire pour réussir un rituel ou lancer un sort.

Chimie : la chimie est utilisée par les nécromanciens pour pallier les pouvoirs magiques issus de la force primale de Borak. C'est en grande partie une croyance puisque les pouvoirs des nécromanciens sont plutôt scientifiques que magiques. Un jet de chimie est souvent nécessaire pour permettre au nécromancien de réussir un rituel ou un sortilège.

Nécromantique : la Nécromantique est la compétence principale des nécromanciens. La majorité des pouvoirs de ces individus doivent être accompagnés d'un jet de Nécromantique pour faire effet. Dans un tout autre registre, la Nécromantique permet aussi de connaître les rituels existants, de parvenir à se souvenir d'un événement ayant trait à l'historique des nécromanciens et également de faire bonne impression devant des nécromanciens plus puissants.

Détermination des pouvoirs magiques

Tous les nécromanciens (sauf les apprentis) possèdent des pouvoirs magiques bien précis. Arriver à lancer un sort ou à réussir un rituel est souvent le travail de toute une vie et il n'est pas du tout illogique que les nécromanciens, même expérimentés, connaissent peu de pouvoirs.

La catégorie « Nombre de pouvoirs » indique, fort logiquement le nombre de pouvoirs dont le personnage peut disposer au maximum (25% des personnages possèdent un pouvoir de moins et 5% en possèdent 2 de moins). Les pouvoirs peuvent être choisis parmi toutes les sphères que contrôle l'ancêtre que vénère le personnage considéré.

La catégorie « Puissance totale » est la somme totale de tous les niveaux des pouvoirs possédés par un même personnage. Exemple : une puissance totale de 4 et un nombre de pouvoirs de 2 permettent d'imaginer les combinaisons suivantes : deux pouvoirs au niveau 2 ou 1 au niveau 1 et un au niveau 3. 25% des personnages possèdent 1 ou 2 niveaux de moins et 5% en possèdent 1 ou 2 de plus. Tous les pouvoirs magiques des nécromanciens peuvent en effet être appris et utilisés à un niveau compris entre 1 et 10 (par ordre croissant de puissance).

Lorsqu'un personnage connaît un sort au niveau, par exemple, 3, il peut tout à fait le lancer au niveau 1 ou 2 s'il le désire.

Détermination des limitations

La vie d'un nécromancien n'est pas de tout repos et le simple fait de fréquenter la mort, la maladie et la pourriture provoque souvent chez eux des défauts, aussi bien physiques que mentaux. Vous verrez donc, en lisant les petites explications qui suivent, qu'un nécromancien puissant a beaucoup de mal à passer inaperçu. Notez aussi que les limitations ne sont pas personnalisées pour chaque type d'adepte et que vous devrez faire preuve de logique et d'imagination pour trouver un défaut qui cadre bien avec le personnage que vous êtes en train de créer.

Chaque limitation est accompagnée d'un niveau qui correspond à la gravité du défaut. Le niveau total de toutes les limitations possédées par un personnage doit être égal à la valeur indiquée à la catégorie « Limitations ».

Animal familier : le niveau de la limitation dépend de la créature choisie. Si elle est particulièrement dégoûtante (insecte, reptile, etc.), elle vaut 2 points. Si elle est plutôt conventionnelle (chat, hibou, etc.), elle vaut 1 point. Enfin, si c'est un rat, elle vaut 4 points (cet animal, rendu célèbre pour les maladies qu'il propage, est interdit dans toutes les villes de Vaeriel ; de plus, les rats sont totalement associés à l'image du nécromancien, que ce soit vrai ou pas).

Brûlure : un membre brûlé (totalement racorni) vaut 3 points. Une brûlure visible sur le visage vaut 2 points. Si elle n'est visible que sur une autre partie du corps (main, cou, etc.), elle ne vaut qu'un point.

Cheveux blancs : une simple mèche de cheveux blanc vaut 1 point. Une chevelure totalement blanche vaut 2 points. Attention, cette limitation est plus gênante qu'il n'y paraît parce que pour tout Vaerelien normalement constitué un nécromancien a souvent les cheveux blancs, ce qui rend dangereux le fait d'avoir une chevelure de cette couleur (voire une simple mèche).

Cicatrice : une grande cicatrice sur le visage vaut 2 points, alors qu'une cicatrice sur une autre partie visible du corps vaut 1 point. Lorsque l'on parle de cicatrice, on entend une grande balafre qui ne semble pas prête de se cicatriser et qui suppure en permanence. Ce n'est pas la même chose que les blessures cicatrisées qui rendent les guerriers de Tanaephis si virils.

Gain de poids : 20 kilogrammes de trop valent 1 point, 60 kilogrammes valent 2 points et 100 kilogrammes 3 points. Ce défaut n'est pas très grave parce que pour tout Vaerelien, un nécromancien est obligatoirement maigre (voire décharné).

Habitude désagréable : cette limitation dépend vraiment de l'habitude en question. Parler tout le temps vaut 1 point. Dévorer de la viande crue comme seule nourriture vaut 2 points. Ne jamais se laver vaut 3 points (mais attention : j'ai dit jamais).

Hémophilie : chaque fois qu'un nécromancien doté de ce défaut perd ne serait-ce qu'un point de vie, il perd X points de vie par tour pendant les X tours suivants, X étant la valeur de la limitation. Notez qu'une valeur de X supérieure à 5 est impossible.

Maladie de peau : une maladie de peau très visible vaut 2 points alors qu'une simple décoloration de la peau n'en vaut qu'un. Si cette maladie ne recouvre que la moitié du corps, le niveau n'est pas modifié. Si elle couvre tout le corps, la valeur de la limitation est doublée.

Mutilation : la perte d'un doigt ou d'une oreille ne vaut qu'un point. La perte d'un oeil ou du nez vaut 2 points. La perte d'un membre (bras ou jambe) vaut 3 points. La cicatrice est obligatoirement purulente et très visible.

Odeur corporelle : une mauvaise odeur « naturelle » vaut 1 point (saleté, excrément, etc.) tandis qu'une odeur surnaturelle vaut 2 points (sang, souffre, terre fraîchement remuée, etc.).

Paranoïa : croire que tout le monde vous en veut n'est pas un défaut en soi (d'autant plus que dans le cas d'un nécromancien de Vaeriel, c'est souvent vrai), mais ce comportement entraîne un comportement anormal, tellement d'ailleurs qu'il a les effets inverses de ce contre quoi il devait lutter (le fait de se méfier de tout fait que vous attirez spécialement l'attention). Cette limitation vaut donc 1 point si elle est particulièrement grave.

Perte de cheveux : perdre ses cheveux par plaques lorsque l'on tire dessus ou être totalement chauve vaut 1 point. N'avoir aucune pilosité corporelle (pas de cils, pas de sourcils, pas de poils, pas de cheveux) vaut 2 points. Ce n'est pas particulièrement gênant mais donne un look très étrange et attire l'attention.

Perte de dents : perdre une dent sur deux vaut 1 point. Perdre toutes ses dents vaut 2 points et oblige le personnage à ne se nourrir que de matière liquide ou semi-liquide.

Perte de poids : perdre 25% de son poids normal vaut 1 point. Perdre 50% de son poids vaut 3 points. Pour tous les habitants de Vaeriel, les nécromanciens sont décharnés ou, au moins, terriblement maigres.

Piercing : avoir quelques piercings sur le corps vaut 1 point (genre, un dans la narine et un sur la langue). En être couvert (plus d'une dizaine au total) vaut 2 points.

Scarification rituelle : on entend par scarification rituelle la présence de cicatrices faites, théoriquement, pour ressembler à quelque chose. En posséder une petite (visible tout de même) vaut 1 point. En porter sur tout le corps vaut 2 points. Ce n'est pas cher payer pour la simple raison que les scarifications rituelles sont censées être faites par les indigènes issus des jungles qui bordent les villes de Vaeriel.

Tatouage : posséder un petit tatouage visible sur le corps vaut 1 point. En posséder sur tout le corps vaut 2 points. Si le tatouage n'est pas en rapport avec la nécromancie, il ne vaut pas spécialement plus. S'il l'est (genre : crânes, zombie, fantôme, etc.), il vaut le double.

Tic : posséder un tic visible sur le visage vaut 1 point. Etre entièrement secoué de tics en tout genre (le corps, les membres et le visage) vaut 2 points.

Voix déformée : que la voix ne soit pas plus audible qu'un souffle ou qu'elle soit caverneuse comme celle d'un mort vivant, cette limitation vaut 1 point.

Apprendre la Nécromantique

Mais vous allez me dire, tout ça c'est bien beau mais c'est uniquement pour les personnages non-joueurs. Oh que non, si un personnage-joueur parvient à faire copain-copain avec les nécromanciens (car, au final, ils ont quand même le même but). Il faut bien avouer que les nécromanciens verront tout d'abord les fusionnés ou les porteurs comme des êtres idiots qui ne sont bons qu'à exploiter. Lorsque les personnages-joueurs auront commencé à faire parler un peu d'eux, il se peut qu'ils changent d'avis.

Exception : un personnage-joueur qui possède le pouvoir d'invocation de morts vivants est obligatoirement un ancien nécromancien et ses anciens alliés le reconnaîtront comme tel peu de temps après son arrivée. Il sera directement contacté par la loge locale (lui seul, pas le groupe entier) et sera accueilli comme un héros. Espérons qu'il saura se montrer digne d'un tel honneur.

Pour apprendre les pouvoirs de la Nécromantique, chaque personnage-joueur doit être affilié à un groupe d'action et devenir adepte d'un des six ancêtres (en général, celui qui dirige la ville dans laquelle il se trouve). Il doit faire ses preuves durant un an (un ou plusieurs faits exceptionnels peuvent permettre d'écourter ce délai bien trop long pour un joueur de jeu de rôles normalement constitué). Il pourra ensuite apprendre les pouvoirs des sphères auxquelles il a accès (selon l'ancêtre qu'il vénère). Chaque niveau de pouvoir demande un mois de travail acharné, à raison de 8 heures par jour, ainsi que le soutien d'un nécromancien qui connaît le pouvoir en question à un niveau au moins égal à celui que l'on veut apprendre. De plus, il existe deux restrictions importantes :

1) La puissance totale des pouvoirs acquis ne peut pas dépasser un quart de la volonté du personnage (notez que cette restriction n'existe pas pour les Vaereliens). Ce qui nous donne le tableau suivant :

Volonté	Puissance maximale	Limitations
1-4	1	-
5-8	2	1
9-12	3	1
13-16	4	2
17-20	5	2
21-24	6	3
25 et +	7	3

2) Le personnage se verra doté d'un point de limitation (choisi par le maître de jeu) chaque fois qu'il apprendra deux niveaux de pouvoir. Le nombre de limitations ainsi « collecté » est plus important que pour les Vaereliens : c'est normal, les habitants de Tanaephis réagissent plutôt mal à la Nécromantique. Le niveau de défauts est aussi indiqué dans le tableau ci-dessus.

Pouvoirs magiques

Tous les pouvoirs des nécromanciens sont décrits suivant la sphère à laquelle ils se rapportent. Tous les nécromanciens ont accès à la sphère Nécromantique (qui possède d'ailleurs les pouvoirs les plus complexes) et à une ou plusieurs autres sphères selon l'ancêtre qu'ils vénèrent. La Main de Borak et les messagers ne vénèrent aucun ancêtre et choisissent donc leurs pouvoirs d'une façon spéciale : les messagers n'ont accès qu'à la sphère Nécromantique tandis que la Main a accès à toutes les sphères.

Même si un nécromancien connaît un sort ou un rituel à un niveau X, il peut le lancer à un niveau moindre. Il y a deux raisons à cela : tout d'abord, les sorts demandent généralement des jets plus difficiles s'ils sont lancés à un haut niveau, ensuite, en cas d'échec, les conséquences négatives sont elles aussi plus graves à un haut niveau.

Les pouvoirs magiques des nécromanciens existent sous deux formes : les sorts et les rituels. Un sort est généralement une procédure magique facile à mettre en place et qui peut être utilisée en quelques secondes (voire, plus rarement, en quelques minutes). Elle nécessite la plupart du temps de faibles composantes matérielles mais a des effets moins puissants qu'un rituel. Cette dernière procédure magique est longue (souvent plusieurs heures) et coûteuse (en composantes matérielles). Tous les rituels doivent être réalisés dans un endroit prévu à cet effet, que l'on appelle, au sens large du terme « laboratoire ». Construire un laboratoire est un rituel de la sphère de la Nécromantique et le premier sort qu'apprend le nécromancien quand il apprend ses premiers pouvoirs magiques.

Un sort est utilisé, en combat, comme le pouvoir magique offensif d'une arme, c'est-à-dire que le nécromancien doit utiliser une option « Esquive » et le sort prend effet à un niveau d'initiative égal à l'addition de la Rapidité et de la Volonté du personnage.

Tous les sorts et rituels sont définis par plusieurs caractéristiques que je me permets d'expliquer ci-dessous :

Nom : c'est le nom que donnent les nécromanciens au pouvoir magique. S'il contient le mot « rituel », c'est un rituel magique. Sinon, c'est obligatoirement un sort.

Temps : temps nécessaire pour lancer le sort ou réaliser le rituel. Durant tout ce laps de temps, le personnage doit rester sans bouger inutilement (pour les sorts) ou dans son laboratoire (pour les rituels). Comme vous pourrez le voir, lors de la réalisation de certains rituels, les nécromanciens ont intérêt à prévoir couchage et réserve de nourriture dans leur laboratoire.

Composante(s) : le type et le nombre d'objets qui doivent être dépensés, cassés, brûlés ou définitivement abîmés pour lancer un pouvoir magique. La valeur entre parenthèse est exprimée en nombre de canines (la monnaie sur Vaeriel). Lorsque la valeur est suivie d'un « R », cela signifie que l'objet est rare et qu'il coûte donc souvent le double. Lorsque la valeur est suivie d'un « I », cela signifie que l'objet est interdit et que tout personnage trouvé possesseur ou porteur de l'objet en question sera immédiatement accusé de nécromancie et rapidement jeté en prison jusqu'à la fin de ses jours (ou exécuté).

Jet(s) à réaliser : indique quel est (ou quels sont) le(s) jet(s) à réussir pour lancer le sort ou réaliser le rituel. Le (ou les) jet(s) doi(ven)t être fait(s) à la fin du temps défini ci-dessus. Lorsque plusieurs jets sont nécessaires, ils doivent être tous réussis pour que le pouvoir magique prenne effet. Dans certains cas, un modificateur sera appliqué aux compétences à tester. Si modificateur il y a, il dépendra le plus souvent du niveau auquel est lancé le pouvoir magique.

Effet(s) : décrit l'effet obtenu si tous les jets nécessaires sont réussis. Il(s) dépend(ent) souvent du niveau de connaissance du sort ou du rituel en question.

Echec : si un ou plusieurs jets nécessaires sont ratés, le nécromancien subit les effets indiqués ici. Personne n'a jamais dit que ce métier était sans risques. Les effets d'un échec sont souvent plus graves lorsque le pouvoir est lancé à un niveau très haut.

Mort vivant : certains morts vivants peuvent être invoqués en utilisant le rituel approprié (Rituel d'invocation de morts vivants) ainsi que le sort décrit. Cette catégorie permet donc de savoir quel mort vivant peut être ainsi créé, ainsi que le niveau nécessaire pour y parvenir. Toutes les créatures signalées ici sont décrites plus précisément dans la partie « Bestiaire » de cet ouvrage.

Note importante : chaque fois que des dommages doivent être déterminés et qu'aucun jet de pourcentage n'a été fait, le résultat des unités est calculé en jetant simplement 1d10.

Sphère de la Nécromantique

(accessible à tous)

Construction d'un laboratoire

Temps : une semaine par niveau du sort.
Composante(s) : meubles, ustensiles scientifiques, composantes de bases diverses (5000 par niveau, R).
Jet(s) à réaliser : aucun jet n'est nécessaire.
Effet(s) : ce pouvoir « magique » n'est pas vraiment un sort, ni vraiment un rituel. Il est quasiment obligatoire pour tout nécromancien digne de ce nom. Un tel endroit occupe aussi $3m^2$ par niveau. Il est normalement permanent et indestructible (sauf si l'on y met vraiment du sien) et ne peut pas être déplacé (c'est moins cher et moins long d'en reconstruire carrément un nouveau si besoin est). Un laboratoire n'est pas nécessaire pour lancer un sort, mais est obligatoire pour apprendre les compétences, les sorts et les rituels ainsi que pour lancer ces derniers. A chaque niveau de laboratoire correspond une série de capacités décrites ci-dessous.
Echec : aucun risque.
Mort vivant : serviteur macabre (3, Nécromantique (-10%), quelques plantes médicinales (100)).

Rituel de communication avec les morts

Temps : une heure.
Composante(s) : encens et minéraux divers (250).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-4% par niveau du sort).
Effet(s) : ce sort permet de parler avec les âmes des êtres humains morts, mais en aucun cas de les forcer à répondre (il faudra ensuite faire preuve de beaucoup de diplomatie, surtout

Niveau du laboratoire	Rituel *	Chimie **	Médecine **	Nécromantique **	Apprentissage ***
1	1	20	30	10	-
2	2	30	40	20	-
3	3	40	50	30	1
4	4	50	60	40	2
5	5	60	70	50	3
6	6	70	80	60	4
7	7	80	90	70	5
8	8	90	100	80	6
9	9	100	110	90	8
10	10	110	120	100	10

* : pour lancer un rituel du niveau indiqué dans cette colonne, il faut posséder un laboratoire du niveau indiqué.
** : lorsque l'on lance un rituel donné, les trois compétences indiquées ne peuvent pas dépasser les trois valeurs indiquées dans ces trois colonnes.
*** : pour apprendre un sort du niveau indiqué dans cette colonne, il faut suivre les cours dans un laboratoire du niveau indiqué.

lorsque l'on veut discuter avec une arme pensante entièrement dévouée aux Stilfari'n). L'âme à laquelle on veut parler ne doit pas être distante de plus de (10*niveau du sort) kilomètres. L'âme d'un mort est généralement située à l'endroit où il est décédé (pas à l'endroit où se trouve le corps). On considère que les morts, les machines pensantes, les armes et les fusionnés peuvent être joints, mais chaque type de créature implique un niveau de sort plus important. Pour le déterminer, il suffit de consulter le tableau ci-dessous. La durée de la conversation est d'une minute par niveau du sort.

Type de créature	Niveau
Mort (moins d'une heure)	1
Mort (moins d'une semaine)	2
Mort (moins d'un an)	3
Mort (autre)	4
Arme-Dieu (moins de 150 points)	5
Arme-Dieu (entre 150 et 300 points)	6
Arme-Dieu (plus de 300 points)	7
Fusionné	8
Machine pensante	9
Ame emprisonnée	10

Echec : en cas d'échec, le nécromancien est totalement envahi par les cris des âmes mortes depuis des milliers d'années. Il doit couper toute communication pour ne pas devenir fou. Il ne peut plus utiliser ce sort avant un mois.
Mort vivant : crâne savant (8, Nécromantique (-50%), plusieurs vieilles encyclopédies (1000, R)).

Rituel d'invocation de morts vivants

Temps : une heure par niveau du sort.
Composante(s) : selon le type exact de mort vivant (voir ci-dessous) mais toujours au moins un corps humain intact (100, I) ou animal (20 ou plus selon la taille et la rareté).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-5% par niveau du sort), quelquefois un autre jet selon le type exact de mort vivant indiqué.
Effet(s) : ce rituel est le pouvoir magique de base de tous les nécromanciens. Il permet au lanceur d'invoquer un mort vivant qui suivra sans sourciller les ordres du nécromancien qui vient de l'invoquer (et lui seul) et ce pendant un mois par niveau du sort connu (même si le sort lui-même est lancé à un niveau plus bas). Au-delà de cette durée, la créature mort-vivante « meurt » et il ne reste plus que son enveloppe corporelle qui se décompose rapidement (quelquefois en quelques minutes). Chaque niveau du sort permet d'invoquer un type de mort vivant bien précis mais si l'on lance ce rituel accompagné de n'importe quel autre sort Nécromantique, on peut invoquer un mort vivant spécial (ils sont indiqués, après chaque sort, à la catégorie « mort vivant »). Notons que certains sorts ou rituels ne permettent pas d'invoquer de morts vivants spéciaux. Lorsqu'un mort vivant est indiqué, son nom est suivi d'un chiffre, qui correspond au niveau du Rituel d'invocation de morts vivants qu'il faut utiliser pour l'invoquer, ainsi que les jets nécessaires pour

Niveau du rituel	Mort vivant	Jet nécessaire *	Composantes **
1	Zombie animalier	-	Plantes et minéraux divers (20)
2	Squelette animalier	-	Plantes et minéraux divers (50)
3	Corps animé	-	Plantes et minéraux divers (100)
4	Zombie humain	-	Plantes et minéraux divers (200)
5	Squelette humain	-	Plantes et minéraux divers (300)
6	Maître zombie	-	Plantes et minéraux divers (500)
7	Guerrier squelette	-	Plantes et minéraux divers (600)
8	Chevalier squelette	-	Plantes et minéraux divers (800)
9	Zombie géant	Chimie (-30%)	Plantes et minéraux divers (1500)
10	Squelette géant	Chimie (-30%)	Plantes et minéraux divers (1800)

* : en plus du jet de Nécromantique.
** : en plus du corps (humain ou pas selon le cas).

mener à bien ce rituel (de la même façon qu'un pouvoir magique normal) et les composantes nécessaires (toujours comme un rituel normal).
Echec : si le jet des unités est pair, aucun mort vivant n'est invoqué. S'il est impair, le mort vivant apparaît normalement... et attaque le nécromancien avant de disparaître dans la nature (il ne survit jamais plus de 3D6 jours).
Mort vivant : -

Rituel de prolongation de la vie

Temps : une journée par niveau.
Composante(s) : diverses parties du corps de jeunes enfants (10000 par niveau, I).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-80%, +5% par niveau), Médecine (-50%, +5% par niveau).
Effet(s) : l'espérance de vie du nécromancien (qui est normalement de 100 ans) est augmentée de 1 an par rituel réussi. Ce sort peut aussi être jeté sur une tierce personne volontaire, mais les deux jets à réaliser sont assortis d'un malus de 25% supplémentaire.
Echec : en cas d'échec, l'espérance de vie du nécromancien est réduite de 5 ans.
Mort vivant : fantôme (10, Nécromantique (-80%), pierres précieuses et minéraux rares (8000, R)).

Drain d'énergie

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : poudre d'os et plantes diverses (50).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-2% par niveau du sort).
Effet(s) : ce sort permet de voler des points de vie à son adversaire, au toucher ou à distance selon le niveau du sort. Les dommages causés ne tiennent pas compte de l'armure de la victime. Les points perdus sont récupérés par le nécromancien, mais uniquement si ce dernier est déjà blessé puisque le total des points de vie du sorcier ne peut dépasser son maximum normal avec l'utilisation de ce sort. La portée et les dommages causés peuvent être déterminés à l'aide du tableau suivant. Le pouvoir n'est utile que pour une seule attaque.

Niveau	Portée	Dommages
1	toucher	A
2	toucher	B
3	toucher	C
4	toucher	D
5	10 cm	E
6	50 cm	F
7	1 m	G
8	2 m	H
9	5 m	I
10	10 m	J

Echec : en cas d'échec, le nécromancien subit des dommages égaux à ceux qu'il devait causer (décalés d'une colonne vers la droite).
Mort vivant : spectre (6, Nécromantique (-40%), poudre d'os et plantes diverses (300, R)).

Sphère de la putréfaction

(accessible aux adorateurs de Larkan)

Rituel de pourriture

Temps : une journée
Composante(s) : un élément du corps de la victime (cheveux, goutte de sang, etc.), morceau de cadavre entièrement putréfié (25, I).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-3% par niveau du sort), Médecine (-20%, -3% par niveau du sort).
Effet(s) : un ennemi dont le nécromancien possède une partie du corps se met à pourrir de l'intérieur. Il subit des dommages de type D, une fois par semaine durant (Niveau du sort) mois. Ces dommages peuvent être guéris normalement mais causent des douleurs horribles (-20% à toutes les compétences tant que la cible du sort n'a pas récupéré la totalité de ses points de vie).
Echec : c'est le nécromancien qui pourrit de l'intérieur et qui subit les dommages qu'il aurait dû causer. Le nécromancien apprécie presque les dommages ainsi causés et ne subit que 5% de malus tant qu'il n'a pas récupéré ses points de vie.
Mort vivant : organe explosif (5, Médecine (-50%), organe humain intact (250, I)).

Putréfaction

Temps : un tour de combat
Composante(s) : plantes médicinales et boue issue d'un marais (40).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-2% par niveau), Médecine (+20%).
Effet(s) : un ennemi se met à pourrir à l'endroit où il a été frappé, au contact ou à distance. La façon dont le coup peut être porté et les dommages causés dépendent du niveau auquel le sort est lancé. Le pouvoir n'est utile que pour une seule attaque. Consultez donc la table suivante.

Niveau	Portée	Dommages	Malus **
1	toucher	C	-5%
2	toucher	C	-10%
3	toucher	C	-15%
4	arme *	D	-15%
5	arme *	D	-20%
6	arme *	D	-25%
7	10 cm	E	-25%
8	50 cm	E	-25%
9	1 m	E	-30%
10	2 m	F	-30%

* Le coup peut être porté par une arme utilisée par le nécromancien et les dommages causés sont donc ajoutés à ceux causés par l'arme elle-même.

** Ces malus durent tant que la cible du sort n'a pas récupéré tous ses points de vie et affectent toutes les actions tentées par la victime.

Echec : le nécromancien voit sa main se mettre à pourrir et subit des dommages de type E, plus un malus de -20% à toutes les actions nécessitant l'utilisation de la main (et ce jusqu'à ce qu'il ait récupéré tous ses points de vie).
Mort vivant : zombie putréfié (4, Nécromantique (-20%), composants minéraux et boue issue d'un marais (300)).

Guérison putride

Temps : une minute.
Composante(s) : plantes rares (500, R), baignoire en bonze (1000, R) et viande putréfiée en grande quantité (200).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-20%, +2% par niveau du sort), Chimie (-25%).
Effet(s) : lorsque le nécromancien utilise ce sortilège, il doit se plonger dans un bain de plantes médicinales aux pouvoirs magiques et de la chair putréfiée. Il doit s'y plonger entièrement, ne remontant respirer que toutes les 20 secondes. Au bout d'une minute, le nécromancien voit toutes ses blessures guérir et toutes les séquelles éventuelles disparaître.
Echec : le nécromancien ne parvient pas à guérir de ses blessures et est affecté par une maladie de puissance (Niveau du sort x2).
Mort vivant : -

Membre purulent

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : le bras du cadavre d'un guerrier puissant (100, R, I).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-10% par niveau du sort).



Effet(s) : le bras du nécromancien est spécialement traité en étant frotté avec le bras du cadavre. Il change immédiatement de forme, grandit sensiblement, devient purulent et bien plus puissant. Le nécromancien gagne 2 points de force supplémentaire par niveau du sort mais uniquement pour toute action utilisant le bras ainsi traité. Ce pouvoir a une durée d'une minute par niveau du sort.
Echec : le bras devient tout rabougri et sec (il retrouve sa forme normale après une heure). Malgré cela, le nécromancien perd 1 point de force de façon permanente.
Mort vivant : colosse mort-vivant (6, Nécromancie (-30%), glands de chêne et plantes médicinales (150)).

Flot de corruption

Temps : quatre tours de combat.
Composante(s) : trois litres de vomi (0, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromancie (-6% par niveau du sort), Médecine (+10%).
Effet(s) : le nécromancien commence par absorber une cuillerée de vomi qu'il a préalablement fait chauffer. Il se concentre ensuite pendant les 3 tours restants puis vomit un paquet de chair putride mêlé à de l'acide. Il peut toucher plusieurs cibles à la fois et le flot a une portée qui dépend du niveau du sort. Les dommages causés sont toujours de type J.

Niveau	Portée	Cible(s)
1	50 cm	1
2	1 m	1
3	2 m	1
4	3 m	2
5	5 m	2
6	8 m	2
7	10 m	3
8	12 m	3
9	15 m	4
10	20 m	5

Echec : le nécromancien se vomit dessus et n'est pas immunisé au flot putride. Il subit des dommages de type K.
Mort vivant : petit immonde (8, Nécromancie (-40%), plantes et minéraux divers (1000, R)).

Sphère de la beauté et de la laideur

(accessible aux adorateurs de Larkan et de Terkil)

Rituel de beauté surnaturelle

Temps : deux jours
Composante(s) : la peau encore fraîche du visage d'une jeune vierge (500, R, I).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-50%, -3% par niveau du sort).
Effet(s) : le nécromancien se recouvre le visage de la peau de la jeune vierge, qu'il doit porter pendant deux jours. Lorsqu'il enlève finalement ce « masque », il devient anormalement beau et sa compétence de Séduction est majorée de 10% par niveau du sort. Durant toute la durée du sort, les défauts physiques du visage du nécromancien disparaissent (le reste du corps n'est pas affecté).
Echec : le nécromancien ne parvient à enlever le masque de chair qu'avec difficulté ; son visage est désormais couvert de grandes cicatrices. Sa compétence de Séduction est réduite de 20%.
Mort vivant : succube (5, Nécromantique (-30%), trois litres de sang de vierge (200, R, I)).

Rituel de laideur surnaturelle

Temps : deux jours.
Composante(s) : plantes diverses (200) et creuset en or (1000).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-40%, -2% par niveau du sort).
Effet(s) : le nécromancien doit plonger son visage dans une décoction de plantes magiques placées dans un creuset en or. Il devient anormalement laid et rendrait même mal à l'aise le pire des fusionnés ou des Stilfari'n. Certains individus résistent cependant mieux à ce pouvoir selon la société dont ils sont issus. Consultez donc à ce sujet la table ci-dessous. Ce pouvoir dure une heure et accentue encore plus les défauts physiques du visage du nécromancien (le reste du corps n'est pas affecté).

Personnage	Malus *
Citoyen de Vaeriel	-10%
Fusionné	-2%
Habitant de Tanaephis	-4%
Indigène de Vaeriel	-6%
Porteur d'arme	-3%
Soldat vaerelien	-5%
Stilfari	-1%

* Ce modificateur s'entend par niveau du sort et modifie toutes les actions que peut réaliser un personnage du type indiqué quand il voit le nécromancien et qu'il se trouve à moins de 2 mètres de lui.

Echec : le nécromancien devient laid, juste comme il faut pour ne pas plaire ou pour passer complètement indifférent, mais pas assez pour causer quelque peur (ou terreur) que ce soit. Sa compétence de Séduction est réduite de 20%.
Mort vivant : petit affreux (3, Nécromantique (-20%), crâne brisé en deux (20)).

Rituel de décrépitude

Temps : une semaine.
Composante(s) : poussière provenant d'une tombe ancienne (20, R) et crâne d'un homme mort depuis au moins 100 ans (50, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-80, +4% par niveau du sort).
Effet(s) : ce rituel fait vieillir un ennemi que le nécromancien a vu au moins une fois (et il y a moins d'une semaine). En cas de réussite, la victime vieillit de 5 ans.
Echec : c'est le nécromancien qui vieillit de 5 ans.
Mort vivant : momie (7, Nécromantique (-70%), plantes rares et poussière issue d'une tombe ancienne (400)).

Charme

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : une goutte de rosée et des plantes médicinales (100).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-30%, +5% par niveau du sort).
Effet(s) : le nécromancien voit ses compétences de Séduction, de Commandement et de Marchandage augmenter de 50% pour une durée égale à (Niveau du sort) minutes. Le nécromancien parle et s'exprime plus facilement et est même physiquement légèrement plus beau (mais c'est presque imperceptible).
Echec : le nécromancien devient muet pour une journée.
Mort vivant : succube (5, Nécromantique (-30%), trois litres de sang de vierge (200, R, I)).

Terreur

Temps : un tour de combat
Composante(s) : crâne d'un individu mort sous la torture (80).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-50%).
Effet(s) : le visage du nécromancien se transforme en crâne décharné et ricanant. Tout être vivant se trouvant à moins de 5 mètres du nécromancien et l'apercevant doit immédiatement réussir un jet de Volonté pour ne pas être totalement terrifié et obligé de fuir le nécromancien pendant 10 minutes. S'il est forcé à agir, il subit 75% de malus à toutes ses actions.
Echec : le nécromancien devient sourd pour l'heure qui suit.
Mort vivant : petit affreux (3, Nécromantique (-20%), crâne brisé en deux (20)).

Sphère de la vermine

(accessible aux adorateurs de Sisht)

Rituel d'invocation de vermine

Temps : une heure.
Composante(s) : nourriture avariée (5) et plantes rares (200, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-5% par niveau du sort).
Effet(s) : ce rituel permet d'invoquer un nombre très important de créatures dites « nuisibles ». Ces créatures suivent les ordres du nécromancien pendant deux jours, mais ne peuvent généralement pas attaquer qui que ce soit. La nature des créatures est laissée au choix du nécromancien, mais le nombre invoqué dépend à la fois du type de créatures et du niveau du sort. La vermine elle-même n'a pas d'effet réel sur le

jeu, mais il est certain que le nécromancien trouvera certainement des tas de tours à jouer avec ses nouveaux petits amis.

mais le nombre invoqué dépend à la fois du type de créatures et du niveau du sort. La vermine elle-même n'a pas d'effet réel sur le jeu,

Niveau	Rats	Corbeaux	Cafards	Araignées	Crapauds	Serpents	Mouches	Asticots	Sangsues
1	5	2	50	25	7	1	100	200	30
2	10	5	100	50	15	2	200	400	60
3	20	10	200	100	30	5	400	800	120
4	40	20	400	200	60	10	800	1600	250
5	50	25	500	250	75	12	1000	2000	300
6	60	30	600	300	90	15	1200	2400	350
7	70	35	700	350	100	17	1500	3000	400
8	80	40	800	400	120	20	2000	4000	450
9	100	45	1000	500	150	22	4000	8000	600
10	200	50	2000	800	300	25	8000	16000	1000

Echec : les animaux invoqués apparaissent tout près du nécromancien et se jettent sur lui. Ils causent des dommages de type C (l'invocation les rend fous) puis disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés.
Mort vivant : vermine mort-vivante (2, Nécromancie (+10%), nourriture avariée (5)).

Invocation de vermine

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : nourriture avariée (5).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-3% par niveau du sort).
Effet(s) : ce sort permet d'invoquer un petit nombre de créatures dites « nuisibles ». Ces créatures suivent les ordres du nécromancien pendant une heure, mais ne peuvent généralement pas attaquer qui que ce soit. La nature des créatures est laissée au choix du nécromancien, mais il est certain que le nécromancien trouvera certainement des tas de tours à jouer avec ses nouveaux petits amis.
Echec : les animaux invoqués apparaissent tout près du nécromancien et se jettent sur lui. Ils causent des dommages de type A (l'invocation les rend fous) puis disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés.
Mort vivant : vermine mort-vivante (2, Nécromancie (+10%), nourriture avariée (5)).

Rituel de contamination de vermine

Temps : une journée.
Composante(s) : plantes médicinales (100) et plantes toxiques (500, R, I).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-2% par niveau du sort), Médecine (-5% par niveau du sort).

Niveau	Rats	Corbeaux	Cafards	Araignées	Crapauds	Serpents	Mouches	Asticots	Sangsues
1	2	1	25	12	3	1	50	100	15
2	5	2	50	25	7	2	100	200	30
3	10	5	100	50	15	3	200	400	60
4	20	10	200	100	30	4	400	800	125
5	25	12	250	125	35	6	500	1000	150
6	30	15	300	150	45	7	600	1200	175
7	35	17	350	175	50	8	750	1500	200
8	40	20	400	200	60	10	1000	2000	225
9	50	22	500	250	75	11	2000	4000	300
10	100	25	1000	400	150	12	4000	8000	500

Effet(s) : ce rituel permet au nécromancien d'infecter de petites créatures (invoquées à l'aide d'un sort « Rituel d'invocation de vermine » ou capturées à l'aide d'un piège) avec une maladie d'une puissance importante (deux fois le niveau du sort +1d6). Les créatures sont immunisées mais contamineront tous les êtres humains qu'elles toucheront (pas besoin de causer des dommages ou de faire perdre des points de vie). La maladie sera encore virulente après une semaine, mais au-delà de ce laps de temps les créatures n'auront plus aucun pouvoir sur les êtres humains qui croiseront leur chemin. Notez que le nécromancien n'est pas immunisé aux maladies ainsi véhiculées.
Echec : c'est le nécromancien qui est affecté par une maladie d'une puissance égale à deux fois le niveau du sort +2d6 (maximum : 20).
Mort vivant : zombie infecté (6, Nécromantique (-10%), Médecine (-50%), plantes toxiques (250, R, I)).

Projection de vermine

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : nourriture avariée (5).



Jet(s) à réaliser : Nécromantique (+3% par niveau du sort).
Effet(s) : le nécromancien pointe son doigt vers un adversaire situé à moins de 10 mètres et vomit un flot d'asticots et de vers divers sur l'infortunée victime. L'effet n'est pas dangereux par lui-même, mais cause un malus de 30% à toutes les actions de la cible pendant 1d6 tour(s) de combat. Si la cible se trouve à moins de 2 mètres, elle est entièrement couverte de vermine et contaminée par une maladie de puissance 1d6+1.
Echec : les asticots sortent de tous les orifices naturels du nécromancien et lui transmettent d'une maladie de puissance 1d6+1.
Mort vivant : vermine mort-vivante (2, Nécromancie (+10%), nourriture avariée (5)).

Sens lointains

Temps : cinq tours de combat.
Composante(s) : oeil d'un cadavre humain (50, I) et diamant (500).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (+30%, -5% par niveau du sort).
Effet(s) : le nécromancien, lorsqu'il lance ce sort, voit à travers les yeux d'une créature de son choix (mais à choisir dans la liste des « nuisibles » ci-dessus) pendant un nombre de minutes égal au niveau du sort. La distance entre la créature et le nécromancien ne peut excéder 100 mètres par niveau du sort. La vermine ne peut être contrôlée que si elle a été invoquée avec un autre sort. Dans le cas contraire, la vermine se déplace à sa convenance et le nécromancien peut simplement voir par ses yeux.
Echec : le nécromancien devient sourd et aveugle durant une journée.
Mort vivant : -

Sphère de la contamination

(accessible aux adorateurs de Sisht et de Lucre)

Rituel d'épidémie

Temps : une heure.
Composante(s) : plantes toxiques (200, R), animal contaminé par une maladie grave (20).

Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-7% par niveau du sort), Médecine (-9% par niveau du sort).
Effet(s) : ce rituel permet de créer une maladie d'une puissance égale au niveau du sort multiplié par deux et majoré du jet de 1d6. Ce rituel ne peut être utilisé seul et doit être combiné avec l'un des trois sorts suivants : « Rituel de lame infectieuse », « Contamination » ou « Porteur sain ». La maladie peut être conservée dans une petit fiole pendant un mois avant que le deuxième rituel ne soit lancé.
Echec : c'est le nécromancien qui est victime d'une maladie d'une puissance égale au jet de 4d6.
Mort vivant : zombie infecté (6, Nécromantique (-10%), Médecine (-50%), plantes toxiques (250, R, I)).

Rituel de lame infectieuse

Temps : une heure.
Composante(s) : arme recouverte d'une couche d'étain (500, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-3% par niveau du sort), Médecine (-30%).
Effet(s) : ce rituel permet de placer une maladie sur une arme choisie par le nécromancien. La maladie doit être créée à l'aide du sort « Rituel d'épidémie ». A partir de ce moment, chaque fois que l'arme causera une blessure à un adversaire (au moins un point de dégâts), ce dernier sera atteint par la maladie à moins qu'il ne réussisse un jet d'Endurance. L'arme reste infectieuse pendant une semaine par niveau du sort.
Echec : c'est le nécromancien qui est victime d'une maladie d'une puissance égale au jet de 4d6.
Mort vivant : zombie infecté (6, Nécromantique (-10%), Médecine (-50%), plantes toxiques (250, R, I)).

Rituel de transe médiumnique

Temps : trois heures.
Composante(s) : plantes toxiques (300, R) et encens (100).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-30%, -3% par niveau du sort).
Effet(s) : ce rituel permet de contaminer un ennemi avec une maladie qui le fait délirer pour qu'il parle dans son sommeil et avoue ainsi les secrets qu'il peut connaître. Pour résister à ce rituel, la victime devra réussir un jet d'Endurance avec un malus de 10% par niveau du sort. Ce rituel permet de poser 2 questions auxquelles le personnage doit répondre s'il rate son jet de résistance.
Echec : le nécromancien est infecté par une maladie d'une puissance égale au jet de 2d6.
Mort vivant : crâne savant (8, Nécromantique (-50%), plusieurs vieilles encyclopédies (1000, R)).

Contamination

Temps : quatre minutes.
Composante(s) : plantes aromatiques (50).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-3% par niveau du sort), Médecine (+10%), Chimie (-20%).
Effet(s) : ce rituel permet de contaminer un lieu dans lequel le nécromancien se trouve. La surface contaminée est de 100 m² au grand maximum. Toute personne qui y pénètre (à part le nécromancien) est affectée par la maladie si elle rate un jet d'Endurance avec un malus de 5% par niveau du sort. Le lieu reste contaminé pendant une semaine. La maladie doit être créée à l'aide du sort « Rituel d'épidémie ».
Echec : c'est le nécromancien qui est infecté par une maladie d'une puissance égale au jet de 4d6.
Mort vivant : zombie infecté (6, Nécromantique (-10%), Médecine (-50%), plantes toxiques (250, R, I)).

Porteur sain

Temps : une minute.
Composante(s) : plantes toxiques (300, R) et encens (100).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-30%, -3% par niveau du sort), Médecine (-50%).
Effet(s) : ce rituel permet au nécromancien d'être le porteur sain d'une maladie. Toute personne que touche le nécromancien (pas besoin de causer des dommages) est affectée par la maladie si elle rate un jet d'Endurance avec un malus de 2% par niveau du sort. Le nécromancien reste contagieux pendant une heure. La maladie doit être créée à l'aide du sort « Rituel d'épidémie ».

Echec : le nécromancien est infecté par une maladie d'une puissance égale au jet de 4d6 et n'y est pas immunisé.
Mort vivant : -

Sphère de la mutilation volontaire

(accessible aux adorateurs de Terkil)

Rituel d'arme enchantée

Temps : trois heures.
Composante(s) : arme finement ciselée et incrustée de pierres précieuses (10000, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-8% par niveau du sort), Médecine (-30%, -5% par niveau du sort).
Effet(s) : une arme finement ciselée est plongée dans le corps du nécromancien dans le but de la faire devenir magique. La magie de l'arme dure un an et accorde des bonus qui dépendent du niveau du sort.

Niveau	Initiative	Dommages *
1	-	+1
2	-	+2
3	+1	+2
4	+1	+3
5	+2	+3
6	+2	+4
7	+3	+4
8	+3	+5
9	+4	+5
10	+4	+6

* Exprimé en nombre de colonnes de bonus (décalés vers la droite).
Mais attention, une arme rendue magique de cette façon est très facile à briser. Si les dommages causés par une telle arme sont supérieurs ou égaux à 40, l'arme se brise automatiquement et perd tout pouvoir magique.

Echec : l'arme est tout de même créée mais le nécromancien est blessé par elle au moment où elle est plongée dans son corps. Les dommages causés sont de type H et l'armure ne protège pas contre cette perte de points de vie.
Mort vivant : arme d'os (7, Nécromantique (-80%), arme finement ciselée (1000, R)).

Rituel d'arme composite

Temps : dix minutes.
Composante(s) : arme miniature (25) et plantes médicinales (100).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-5% par niveau du sort), Médecine (-50%).
Effet(s) : une arme perce la peau du nécromancien et sort directement de son corps. Quel que soit le look réel de l'arme, ses effets et ses caractéristiques sont les mêmes que ceux d'une épée longue (avec un bonus aux dommages égal à la moitié du niveau du sort et un bonus à l'initiative égal au niveau du sort). L'arme reste utilisable durant un mois.
Echec : l'arme ne parvient pas à percer la peau du nécromancien et lui cause des dommages de type G.
Mort vivant : arme d'os (7, Nécromantique (-80%), arme finement ciselée (1000, R)).

Guérison sanglante

Temps : 30 secondes.
Composante(s) : plantes rares (500, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-20%, +2% par niveau du sort), Médecine (-40%).
Effet(s) : lorsque le nécromancien utilise ce sortilège, il doit plonger une lame enduite d'une décoction de plantes rares dans ses plaies et fourgonner ainsi dans ses organes internes. Au bout de 30 secondes d'une douleur atroce, le nécromancien voit toutes ses blessures guérir et toutes les séquelles éventuelles disparaître.
Echec : le nécromancien ne parvient pas à guérir de ses blessures et subit des dommages de type F.
Mort vivant : -

Flot de sang

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : trois litres de sang frais (0, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromancie (-6% par niveau du sort), Médecine (+10%).
Effet(s) : le nécromancien commence par absorber une cuillerée de sang frais qu'il a préalablement fait chauffer. Il vomit ensuite une grosse giclée de sang sur son ou ses adversaires. Il peut toucher plusieurs cibles à la fois et le flot a une

portée qui dépend du niveau du sort. L'attaque ne cause aucun dommage, mais donne un malus de 30% à toutes les actions des victimes touchées pendant deux tours de combat.

Niveau	Portée	Cible(s)
1	50 cm	1
2	1 m	1
3	2 m	1
4	3 m	2
5	5 m	2
6	8 m	2
7	10 m	3
8	12 m	3
9	15 m	4
10	20 m	5

Echec : le nécromancien vomit mais sans que cela n'ait d'effet réel sur lui (par contre, la garde-robe en prend un sacré coup).
Mort vivant : -

Sang acide

Temps : un tour de combat
Composante(s) : une fiole d'acide très virulent (100, R) et des plantes toxiques (250).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-10%), Chimie (-7% par niveau du sort).
Effet(s) : le sang qui sort des blessures du nécromancien est composé d'un acide très puissant. Chaque fois que le nécromancien perd au moins un point de vie lors d'une attaque au contact, de l'acide jaillit et cause des dommages de type H à tous ceux qui se trouvent à moins d'un mètre de lui (dont obligatoirement celui qui vient de causer les dommages). Ce sort dure un tour de combat par niveau du sort.
Echec : une partie du sang du nécromancien se transforme en acide dans son corps et ce dernier subit des dommages de type F.
Mort vivant : vengeur toxique (8, Nécromantique (-50%), Chimie (-70%), fiole d'acide (50, R)).

Sphère de la torture physique

(accessible aux adorateurs de Terkil et de Kam)

Rituel de cauchemar prémonitoire

Temps : trois heures.
Composante(s) : livre d'enfant racontant une histoire de mort vivant (10) et encens (100).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-30%, -3% par niveau du sort).
Effet(s) : ce rituel permet de torturer un ennemi pour qu'il parle dans son sommeil et avoue ainsi les secrets qu'il peut connaître. Pour résister à ce rituel, la victime devra réussir un jet de Volonté avec un malus de 8% par niveau du sort. Ce rituel permet de poser 4 questions auxquelles le personnage doit répondre s'il rate son jet de résistance.
Echec : le prisonnier meurt sous la torture sans dire quoi que ce soit.
Mort vivant : cauchemar mortel (5, Nécromantique (-60%), encens (100)).

Rituel de puissance ultime

Temps : une journée.
Composante(s) : plantes médicinales (500) et pierres très précieuses (1000, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-10% par niveau du sort), Médecine (-25%).
Effet(s) : ce rituel permet au nécromancien de torturer une victime pour obtenir une partie de ses compétences. Le nécromancien doit commencer par choisir une compétence (de combat ou secondaire) que la victime possède a au moins 75%. La victime doit réussir un jet de Volonté avec un malus de 5% par niveau du sort. Une réussite implique que la victime perd définitivement 5% dans la compétence choisie et que le nécromancien gagne ces 5% mais pour une durée d'un mois. Si le nécromancien ne possédait pas du tout la compétence volée, il gagne 5% plus les bonus dus à la caractéristique associée.

Echec : le nécromancien perd 1d6+1% dans la compétence qu'il comptait dérober à la victime (et ce définitivement). S'il ne l'avait pas, il perd 1 point de Volonté de façon permanente.
Mort vivant : crâne savant (8, Nécromantique (-50%), plusieurs vieilles encyclopédies (1000, R)).

Lit de clous

Temps : deux tours de combat.
Composante(s) : une poignée de gros clous rouillés (50) et plusieurs pierres semi-précieuses (200).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-50%, +10% par niveau du sort).
Effet(s) : ce sort fait apparaître sous les pieds de son adversaire (situé à moins de 10 mètres) un grand lit de clous rouillés qui peuvent causer des dommages très importants si on y reste trop longtemps. A moins que la victime ne sorte rapidement de la zone touchée (un mètre carré), elle subit des dommages de type D tous les tours (mais l'armure compte normalement). De plus, les clous risquent de faire tomber un adversaire qui tenterait de courir sur cette surface. On peut éviter de tomber en réussissant un jet d'Agilité. La chute cause des dommages de type G. Le lit de clous est permanent, bien que les clous puissent être arrachés un par un si on prend son temps.
Echec : c'est sous les pieds du nécromancien qu'apparaissent les clous (voir les effets exacts ci-dessus).
Mort vivant : zombie épineux (4, Nécromantique (-30%), gros clous rouillés (50)).

Pieux acérés

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : six morceaux de bois taillés en pointe et un grand couteau en argent (150).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-60%, +6% par niveau du sort).
Effet(s) : le nécromancien pointe son doigt vers une victime de son choix située à moins de 5 mètres. Des pieux tranchants transpercent alors le corps de la cible et lui causent des dommages importants. 1d6 pieu(x) touche(nt) l'adversaire et chacun cause des dommages de type D (l'armure compte pour chaque pieu).
Echec : le nécromancien est transpercé par 1d6+2 pieux (mêmes dommages que ci-dessus).
Mort vivant : zombie épineux (4, Nécromantique (-30%), gros clous rouillés (50)).

Ongles brûlants

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : soufre (25) et un petit brasero en argent (100).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-10%) et Chimie (-5% par niveau du sort).
Effet(s) : les ongles du nécromancien se transforment en morceaux de métal chauffé à blanc. Ces armes causent des dommages horribles qui dépendent du niveau du sort. Les ongles restent métalliques et brûlants pendant un nombre de tours de combat qui dépend aussi du niveau du sort.

Niveau	Durée *	Dommages
1	1	B
2	2	B
3	2	C
4	3	C
5	3	D
6	4	D
7	4	E
8	5	E
9	5	F
10	6	F

* Exprimée en nombre de tours de combat.
L'attaque corporelle des ongles d'acier accorde un bonus de 10% à la compétence d'attaque rapide du nécromancien. Le modificateur d'initiative est de +3.

Echec : le nécromancien est brûlé sur tous les doigts et subit des dommages de type D (pas d'armure) pendant (Niveau du sort) tours de combat.
Mort vivant : zombie de feu (5, Chimie (-70%), cristaux de soufre (50)).

Sphère du feu

(accessible aux adorateurs de Mook)

Rituel de renaissance

Temps : trois minutes.
Composante(s) : plantes rares (200, R) et brasero en or (500, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-20%, +2% par niveau du sort), Chimie (+5%).
Effet(s) : lorsque le nécromancien utilise ce sortilège, il doit s'allonger sur un brasero où brûlent des plantes rares et des branches de bois frais. Au bout de trois minutes, le nécromancien voit toutes ses blessures guérir et toutes les séquelles éventuelles disparaître.
Echec : le nécromancien ne parvient pas à guérir de ses blessures et est atrocement brûlé (dommages de type H et malus de 20% à sa compétence de Séduction).
Mort vivant : -

Rituel de combustion spontanée

Temps : une journée
Composante(s) : un élément du corps de la victime (cheveux, goutte de sang, etc.), cristaux de souffre et pierres précieuses (50, I).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (+3% par niveau du sort), Chimie (-40%, -3% par niveau du sort).
Effet(s) : un ennemi dont le nécromancien possède une partie du corps se met à s'enflammer sans raison apparente. Il subit des dommages de type E, une fois par tour durant (Niveau du sort) minutes (à moins que l'incendie ne soit étouffé en plongeant la victime dans du sable ou de l'eau). Ces dommages peuvent être guéris normalement mais causent des douleurs horribles (-10% à toutes les compétences tant qu'il reste des points de vie non guéris).
Echec : c'est le nécromancien qui s'enflamme et qui subit les dommages qu'il aurait dû causer. Le nécromancien ne ressent aucune douleur et ne subit donc aucun malus.
Mort vivant : crâne hurlant (7, Chimie (-70%), soufre et pierres précieuses (500)).



Rituel d'incendie

Temps : deux jours.
Composante(s) : pierres précieuses rares (800) et une partie du bâtiment à détruire (pierre, volet, dalle, etc.).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (+10%), Chimie (-70%, +5% par niveau du sort).
Effet(s) : le rituel d'incendie permet au nécromancien de mettre le feu à un bâtiment de son choix. Le feu prend à plusieurs endroits à la fois et est donc très difficile à arrêter. L'incendie dure généralement deux heures avant que le bâtiment ne soit entièrement détruit.
Echec : le nécromancien s'enflamme et subit des dommages de type G (au total). Le nécromancien ne ressent aucune douleur et ne subit donc aucun malus.
Mort vivant : crâne hurlant (7, Chimie (-70%), souffre et pierres précieuses (500)).

Projectile enflammé

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : cristaux de soufre (10).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (+20%), Chimie (-30%, +2% par niveau du sort).
Effet(s) : une petite sphère de feu sort de la main du nécromancien et fonce vers un adversaire de son choix. Cette attaque cause des dommages de type F. Le pouvoir ne dure que le temps d'une seule attaque. La portée est de 100 mètres et la cible doit être en ligne de vue du nécromancien. Si le projectile touche un objet inflammable avant sa cible théorique, le projectile disparaît et l'objet prend feu immédiatement.
Echec : le projectile touche uniquement le nécromancien et lui cause des dommages de type F.
Mort vivant : zombie de feu (5, Chimie (-70%), cristaux de soufre (50)).



Jet de flammes

Temps : deux tours de combat.
Composante(s) : cristaux de soufre et pierres semi-précieuses (30).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (+20%), Chimie (-50%, +2% par niveau du sort).
Effet(s) : une langue de feu sort des mains du nécromancien et est projetée vers un adversaire au choix du lanceur. Cette attaque cause des dommages de type H. Le pouvoir ne dure que le temps d'une seule attaque. La portée est de 50 mètres et la cible doit être en ligne de vue du nécromancien.
Echec : le jet de flammes touche uniquement le nécromancien et lui cause des dommages de type H.
Mort vivant : zombie de feu (5, Chimie (-70%), cristaux de soufre (50)).

Sphère de la douleur

(accessible aux adorateurs de Kam)

Rituel de douleur lancinante

Temps : une heure.
Composante(s) : un élément du corps de la victime (cheveux, goutte de sang, etc.) et un buisson épineux particulièrement rare recouvert d'une couche d'or (200, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-5% par niveau du sort).
Effet(s) : l'ennemi sur lequel le nécromancien jette son dévolu est secoué de puissantes douleurs et subit des malus permanents jusqu'à ce que le sort s'arrête. Les malus subis (à tous les jets) et le temps que dure le sort dépendent du niveau du sort.

Niveau	Durée *	Malus
1	1	5%
2	1	10%
3	4	10%
4	4	15%
5	8	15%
6	8	20%
7	24	20%
8	24	25%
9	48	25%
10	48	30%

* Durée exprimée en heures.

Echec : c'est le nécromancien qui est secoué par des douleurs atroces qui causent 20% de malus pendant une semaine.
Mort vivant : cauchemar mortel (5, Nécromantique (-60%), encens (100)).

Rituel de douleur nocturne

Temps : une heure.
Composante(s) : un élément du corps de la victime (cheveux, goutte de sang, etc.) et un buisson épineux particulièrement rare recouvert d'une couche de platine (500, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-5% par niveau du sort).
Effet(s) : l'ennemi sur lequel le nécromancien lance ce sort ne peut plus dormir pendant un nombre de jours égal à 3 fois le niveau du sort. Il ne peut plus guérir aucun point de vie de façon naturelle pendant cette durée.
Echec : c'est le nécromancien qui ne peut plus dormir, et ce pour une durée d'une semaine.
Mort vivant : zombie épineux (4, Nécromantique (-30%), gros clous rouillés (50)).

Rituel de douleur personnelle

Temps : six heures.
Composante(s) : quatre billes, une en or (100), une en platine (300), une en bronze (20) et une en étain (50).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-10% par niveau du sort).
Effet(s) : le nécromancien plonge des aiguilles dans les parties les plus charnues de son individu et s'adonne ensuite à une activité normale pendant 2 heures (cela compte dans la durée de six heures du rituel). Il subit des dommages de type F (sans armure) et gagne ensuite 5% dans la compétence (de combat ou secondaire) de son choix. Le bonus reste valable pendant une semaine.
Echec : le nécromancien subit des dommages de type H sans rien recevoir en échange.
Mort vivant : -



Drain de douleur

Temps : un tour de combat
Composante(s) : des plantes toxiques et rares (500, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-50%, +4% par niveau du sort), Médecine (-20%).
Effet(s) : si le nécromancien parvient à causer des points de dommages à un adversaire durant le tour de combat qui suit le lancer de ce sort, il gagne 3 points de vie par point de dommage causé à son adversaire. Ces points de vie gagnés ne peuvent pas lui faire dépasser son maximum naturel.
Echec : le nécromancien subit trop de douleur en même temps et s'évanouit pendant une minute.
Mort vivant : zombie épineux (4, Nécromantique (-30%), gros clous rouillés (50)).

Jouissance extrême

Temps : un tour de combat.
Composante(s) : aiguilles trempées dans un liquide toxique (300, R).
Jet(s) à réaliser : Nécromantique (-20%, +6% par niveau du sort), Médecine (+5%).
Effet(s) : une fois les aiguilles plantées dans la tête du nécromancien, la douleur ne l'affecte plus et il ne subit donc aucun malus dû à un tel événement. Il ne meurt que lorsque ses points de vie sont inférieurs ou égaux à -10. La mort est définitive et le nécromancien ne subit aucune séquelle avant que ce seuil ne soit atteint. Ce pouvoir dure une heure.
Echec : le nécromancien subit des dommages de type A (décalés d'une colonne vers la droite par niveau du sort).
Mort vivant : succube (5, Nécromantique (-30%), trois litres de sang de vierge (200, R, I)).

Chapitre 7
Lieux et personnages remarquables

Les personnages remarquables décrits ci-dessous sont des exceptions sur tout Vaeriel (et certainement sur tout le continent) et ne sont présentés ici que pour permettre au maître de jeu de créer des rencontres que les personnages-joueurs n'oublieront pas de sitôt. Dans tous les cas, de tels personnages ne devront pas être rencontrés à chaque coin de rue et au détour de n'importe quel scénario. Un individu normal aurait déjà très peu de chance d'en rencontrer un seul durant toute sa vie (mais tout le monde sait que les personnages-joueurs ne sont pas des individus normaux).

Les personnages

Pour chaque personnage, le premier texte correspond à ce que l'on dit d'eux et donc ce que les personnages-joueurs peuvent apprendre à leur sujet lors de conversations entre soûlards dans un bar enfumé ; le second paragraphe correspond à la vérité.

Aucune caractéristique n'est donnée pour ces personnages, surtout parce qu'il n'est pas nécessaire que les personnages-joueurs aient à les combattre et que le mystère est toujours plus grand lorsque l'on ne sait pas à quoi on a à faire. Pour les pinailleurs, prenez votre livret des règles de Bloodlust et calculez les valeurs des caractéristiques et des compétences selon votre façon de jouer et la puissance de vos personnages-joueurs (les héros décrits ici ne seront vraiment étonnants que s'ils possèdent des compétences bien supérieures à celles des personnages-joueurs). N'hésitez pas à forcer sur le matériel bizarre, les pouvoirs exotiques grosbills et les compétences au-dessus de 100%. Ce sont vraiment des êtres extraordinaires, qui sont au-delà des limites imaginables pour les personnages-joueurs. Ne l'oubliez surtout pas. C'est d'ailleurs pour cela que tout combat contre l'un d'entre eux doit être prévu dans le scénario, au risque que les personnages-joueurs se fassent tous descendre en quelques tours.

Gueule-Béante

Sous ce nom étrange se cache un dents-poignards (cf. Bestiaire) de très grande taille (certainement encore plus grand que le tyrannosaure de Jurassic Park) qui semble être en permanence lié avec tous les indigènes qu'il rencontre. Il est célèbre dans toute la jungle, même si rares sont ceux qui l'ont déjà réellement vu (la plupart du temps l'histoire est basée sur les « on dit » d'un cousin germain d'un copain de l'indigène à qui l'on parle). Certains sorciers spécialisés dans la magie symbiotique pensent que c'est le père de tous les reptiles et certains l'appellent même « l'ancêtre de tous les écailleux » (en fait, tous ces sorciers connaissent très bien la nature exacte de ce personnage). Gueule-Béante est relativement serviable avec tous les individus sans défense et n'attaque jamais les non-Vaereliens. Lorsqu'il est pourchassé par erreur par des indigènes, il se présente toujours à eux pour éviter le pire. Contre les soldats de l'Empire, il frappe avec férocité et méchanceté, si bien que les soldats n'ont jamais vu la différence entre lui et un dents-poignards de grande taille.

En fait, Gueule-Béante était un sorcier adepte de magie symbiotique qui a atteint un seuil de connaissance extrême (voir les sorts nécessaires pour ce faire dans le chapitre correspondant). Il est donc devenu un reptile à part entière et, même s'il pourrait devenir humain de temps en temps, il préfère ne jamais le faire pour ne pas trahir l'esprit des reptiles qui parlent dans son esprit. Il vit donc comme un reptile et n'aide les hommes que lorsqu'il tombe sur des individus dans le besoin. Il contrôle parfaitement tous les autres dinosaures et pourrait être de grand secours pour aider les indigènes à se rebeller contre l'Empire. Malheureusement, il estime que si l'Empire est si fort, c'est parce que l'esprit de la jungle le veut et ne sera donc pas facile à décider. Il est neutre et tient absolument à le rester. Les personnages-joueurs peuvent le rencontrer s'ils ont de la chance et ce dernier pourra communiquer avec eux en traçant des dessins dans la terre meuble avec les énormes griffes de ses pattes arrières. Il parvient aussi à modifier son visage pour prendre des expressions humaines (il sourit, pleure, fait la grimace, etc.). Il ne supporte pas que l'on attaque des créatures sans défense et s'est donc aussi résigné à manger des charognes (animaux tués par d'autres reptiles et dont ils ne peuvent plus se nourrir).

Saïman, l'homme-oiseau

Saïman est un jeune Stilfari passionné de recherches. Il est très bien vu par ses professeurs et ne jure que par la technologie. Il est certain que la puissance militaire des Stilfari'n est limitée par les déplacements en bateau et qu'un nouveau moyen de transport permettrait certainement une plus grande rapidité d'action et de conquête. Les Stilfari'n ne veulent pour l'instant pas en entendre parler et rares sont ceux qui peuvent imaginer une autre arme que la marine pour conquérir les autres continents. Pour Saïman, ces conquêtes passent par les airs et par les engins qui peuvent permettre de faire s'envoler les êtres humains. Il a étudié une sorte de grand ballon volant créé par les Vorozions sur Tanaephis et n'est pas satisfait du résultat : en effet, cet objet permet de voler mais la vitesse atteinte est trop faible et les courants d'air sur les océans risquent d'endommager gravement sa structure et ce n'est donc pas une aussi bonne idée que cela. Mais c'est un bon début et Saïman a déjà dessiné les plans de nombreux dirigeables censés pouvoir transporter des armées entières. Certains de ses dirigeables ont d'ailleurs été construits et sont utilisés sur Sulustan.

La dernière folie de Saïman est un engin volant à une place qui est censé être très rapide puisque propulsé par le fluide. Un tel engin ne pourrait être utilisé que par un Stilfari ou un élu mais ses performances en cas de combat seraient bien plus importantes qu'un seul ballon. Il est aussi prévu que « l'aigle » (c'est son nom) soit équipé d'armes montées sur le fuselage et que ces dernières fonctionnent elles aussi à l'aide du fluide. Aucun prototype n'est encore construit mais Saïman a déjà des projets encore plus délirants. Il ne manque pas d'imagination et conçoit en permanence des engins de plus en plus fous. Certains de ces prototypes sont même censés pouvoir transporter plusieurs centaines de soldats. Le gouvernement en général et les Stilfari'n en particulier ne lui permettent pas d'obtenir des crédits plus importants et tant que cela sera le cas, ses prototypes resteront dans ses cartons et il est certain que c'est tant mieux pour tous les rebelles au pouvoir et en particulier les habitants de Tanaephis.

Bran, le Pillard

C'est dans les étendues désolées ainsi que dans certains avant-postes que ce nom est murmuré comme celui d'un terrible démon. Il semble être humain mais est en fait la réincarnation d'une créature maléfique venue du fond des âges. Il se déplace sur un cheval volant aux sabots de feu qui crache de l'acide et qui possède des dents aiguisées d'une terrible puissance. Lui-même est un colosse de trois mètres de haut dont l'armure complète ne laisse apparaître que deux yeux rouges luisants. Il est tout le temps accompagné par des hommes-loups qui chevauchent les mêmes montures. Ils pillent les avant-postes, violent les femmes et tuent leurs maris. Ils ne laissent jamais aucun enfant en vie, les empalant à l'entrée des habitations pour prévenir les voyageurs de leur passage. Sa trace peut être suivie



grâce aux morts qu'il laisse sur son passage et il semble bien que ce démon agisse sur Vaeriel depuis presque 20 ans. Certains murmurent qu'il est immortel puisqu'ils l'ont vu, dégoûtant de sang après avoir été percé de part en part par plus de 10 carreaux d'arbalète, continuer à combattre en frappant de gauche et de droite avec son énorme hache.

Ca ne vous dit rien un gros con avec une hache, les yeux rouges et un cheval avec de grandes dents ? Ca ressemble à un Oeil de Braise porteur d'arme qui aurait débarqué avec son Chagar directement des plaines glacées de Tanaephis. Une fois le folklore retiré, on s'aperçoit en effet que c'est « juste » cela, donc pas de quoi en faire un plat, mais certainement un compagnon de beuverie et de combat qu'il serait bon de connaître. C'est le seul des personnages décrits ici qui n'est pas tellement difficile à retrouver pour peu que l'on s'en donne la peine. La trace de ses exactions laissent assez de mauvais souvenirs pour qu'on le localise rapidement. En fait, une fois retrouvé, lui et ses compagnons couverts de peaux de bêtes ne sont pas un spectacle si horrible que cela, bien que leurs exactions soient bien réelles. Le défier en duel ou lui payer un coup peuvent certainement permettre de lui faire raconter sa vie depuis son arrivée sur Vaeriel. Il a été capturé directement sur Tanaephis avec son Chagar par un Stilfari qui voulait organiser des duels dans une grande arène. Une fois sur Vaeriel, il s'est libéré, a récupéré sa monture et son arme, a tué toute la petite famille du Stilfari (il lui a seulement brûlé les yeux et coupé les quatre membres). Son arme est une véritable ordure avec un désir de Violence et de Sexe au maximum et cela fait de

lui l'un des plus grands psychopathes de Vaeriel. Il respecte la force et n'essaiera pas de tuer les personnages-joueurs, seulement de les blesser un peu s'ils ont l'air trop faibles. S'en faire un allié pour les scénarios à venir est possible si les personnages-joueurs ne sont pas regardant sur la discrétion de leur groupe.

Benoît Malin

Benoît Malin est un nécromancien débutant et besogneux. Il faut dire qu'il a mal commencé dans la vie. C'était un élu, responsable d'une unité de soldats d'élite. Il a été frappé d'amnésie et a été capturé par les nécromanciens qu'il était censé détruire. Ces derniers ont fait quelques tests sur lui et se sont aperçus qu'il était bien plus intelligent qu'ils ne le pensaient et ses réflexions à la fois débiles et bien vues ont attiré l'attention de plusieurs nécromanciens qui ont décidé de lui offrir une petite chance en lui apprenant quelques sorts. Il s'est avéré être un très bon élève qui apprend vite, si bien que tous ont oublié son origine plus que douteuse. Il passe de longues nuits à lire les oeuvres gardées jalousement par les nécromanciens mais rechigne un petit peu à passer à la pratique. Il est donc plutôt considéré comme un rat de bibliothèque que comme un nécromancien de combat mais comme il faut de tout pour préparer la reconquête de Vaeriel, il est aussi bien traité que les autres. Sa capacité à rester éveillé tard lui permet même d'être excellent dans le rôle qu'il a choisi.

En fait, Benoît Malin n'est ni un débutant nécromancien, ni un ancien élu converti. Benoît, de son vrai nom « Demetrius Alkor », est tout simplement un Stilfari très puissant qui a reçu de ses pairs une mission fort délicate : celle d'infiltrer les nécromanciens et de leur soutirer les connaissances qu'ils possèdent. De nombreux Stilfari'n ont déjà essayé et sont morts lors de rituels ignobles. Benoît est l'un des derniers encore sous couverture et il remplit pour l'instant très bien son rôle.

Il a promis de ne pas donner de nouvelles pendant dix ans et de passer tout son temps libre à emmagasiner des connaissances en tentant de les mettre en pratique le moins possible car plus on progresse dans la pratique de la nécromantique, plus on risque de voir sa santé et son mental se détériorer. Cela ne risque pas de tuer Benoît, mais peut-être d'affecter ses pouvoirs de Stilfari'n de façon terrible. Il ne peut pas prendre ce risque. Certains de ses pairs pensent d'ailleurs qu'il est déjà mort ou qu'il est passé du côté des forces du mal à force de tant les côtoyer.

Le fantôme de Blinkstone

Tous les habitants du sous-sol connaissent une légende que l'on se transmet durant les repas autour du feu. Celle de la tête décapitée est la plus célèbre d'entre toutes. On dit que durant certains déplacements dans les sous-sols, les habitants peuvent rencontrer un mort vivant très étonnant qui prend la forme d'une tête coupée, grimaçante et hurlante. Elle poursuit souvent les voyageurs solitaires et ne laisse tranquille les groupes que lorsqu'on menace de la détruire, avec une arme contondante ou par le feu. La plupart des vétérans du sous-sol voient dans cette histoire une simple invention de voyageurs terrorisés ou à la rigueur la représentation malsaine d'un monstre créé de tout pièce par un nécromancien. Et en aucun cas un fantôme qui daterait du crash du vaisseau lui-même, plusieurs milliers d'années dans le passé. Certains pensent même que ces histoires sont le signe que les nécromanciens ont pris le contrôle d'une partie du sous-sol pour tenter de reconquérir les niveaux supérieurs. Personne ne peut de toute façon leur dire le contraire, étant donné que les données récoltées sur cette apparition sont plus que rares.

Blinkstone n'est qu'une invention, fruit de l'imagination de voyageurs fort bavards. C'est en fait un nécromancien qui a l'apparence d'une tête coupée volant à deux mètres au-dessus du sol (enfin, peut-être un peu moins) mais il est en fait entièrement invisible (à part la tête) et tous ceux qui le voient pensent que ce n'est qu'une partie de cadavre alors que Liben (c'est son nom) est en fait bien vivant, mais totalement incapable de vivre à la vue de tous. Il a été rendu à demi-invisible par un rituel raté et ses pairs lui ont ordonné de filer dans les sous-sols pour qu'il ne

fasse pas repérer tous ceux qui travaillaient avec lui. Liben est donc mort et la légende du fantôme de Blinkstone est née.

Il continue à oeuvrer pour la destruction de l'Empire Vaerelien mais n'invoque jamais de morts vivants afin de pouvoir être totalement nomade (il ne possède pas non plus de laboratoire fixe et s'en construit un de temps en temps quand il en a vraiment besoin).

Il est relativement puissant puisqu'il peut survivre dans de tels lieux avec une relative aisance, mais ses connaissances techniques sont plutôt limitées (il a du mal à les mettre en pratique n'ayant pas accès à un laboratoire digne de ce nom). La solitude commence à lui peser et il en veut un peu aux nécromanciens qui l'ont si facilement exilé.

Sik le vif

Sik le vif est un individu dont tout l'Empire Vaerelien parle sans jamais l'avoir vu. C'est un espion hors pair et on le dit même capable de devenir invisible à volonté. Il est sous les ordres directs de l'Empereur et ne se déplace jamais pour rien. C'est un tueur implacable et un voleur qui serait capable de dérober sa hache à un chef de guerre Piorad. On dit qu'il est capable de prendre bien des formes et que son attitude générale est celle d'un citoyen moyen. Certains pensent aussi qu'il est capable de devenir minuscule et de pénétrer dans les maisons par les trous de serrures. Les parents se servent de son nom pour effrayer les enfants mais les vrais criminels n'ont que faire de ce soi-disant espion ultime. Ils ne pensent jamais que leurs affaires peuvent attirer l'attention de l'Empereur et donc



de son agent spécial. Certains ont raison mais ceux qui ont tort n'ont généralement pas le temps de comprendre ce qui leur arrive lorsque Sik les rencontre et les élimine. De très rares témoins oculaires précisent que même si son apparence est des plus communes, il est très souvent accompagné d'une Shakran de platine qui démontre tout de même une certaine puissance et un contrôle minimal des énergies magiques.

Sik est bien plus qu'un simple citoyen armé d'une Shakran de platine. Il EST la Shakran de platine. C'est le premier exemplaire d'une nouvelle forme d'arme intelligente dont l'Empereur a commandé moult exemplaires mais la difficulté intrinsèque à ce genre d'objets, ainsi que la difficulté de trouver des volontaires pour être placés à l'intérieur, font qu'une seule a été pour l'instant construite. Sik est donc passé de serviteur dévoué à l'Empereur à entité étrange qui ne peut pas survivre sans son vénéré maître. Sa foi n'a pas été modifiée et il est toujours aussi fanatique que lorsqu'il était de chair et de sang. Son apparence technologique et sa faible taille sont parfaites pour les travaux qu'on lui confie et certaines options dont il dispose n'auraient pas été implantables dans un endroit si petit s'il n'avait pas été inséré à l'intérieur. Cette Shakran possède en effet des options totalement originales et expérimentales et qu'elle est le seul à pouvoir utiliser. Un esprit sain et volontaire sera toujours plus puissant que l'âme torturée et à demi-folle d'un condamné à la domination éternelle. Sik est et restera le plus fidèle serviteur de l'Empereur puisqu'il a déjà offert son corps et son âme.

Celui qui voit plus loin que les montagnes

Sous ce nom mystérieux se cache l'un des sorciers les plus puissants de tous ceux que comptent les tribus indigènes qui peuplent Vaeriel. Il vit de façon solitaire mais les jeunes guerriers lui rendent souvent visite pour qu'il leur révèle des secrets à propos de leur avenir et de leur présent (leur passé, ils sont censés le connaître déjà plus que correctement). Malgré le fait qu'il soit un indigène pure souche, Celui qui voit plus loin que les montagnes n'est pas un sorcier comme les autres et semble posséder des pouvoirs tout à fait différents de ceux des autres magiciens indigènes. Pour les Vaereliens (et en particulier les Stilfari'n), Celui qui voit plus loin que les montagnes n'est qu'un original qui n'a pas plus de pouvoirs que le plus idiot des citoyens. Il est certain que les indigènes, eux, croient beaucoup dans les pouvoirs de divination de ce solitaire, mais il semble que les puissants chefs ne veuillent pas lui devoir quoi que ce soit. Peut-être que Celui qui voit plus loin que les montagnes connaît tellement de choses sur eux qu'ils n'osent l'affronter à son propre jeu.

Celui qui voit plus loin que les montagnes n'est pas un indigène comme les autres. C'est en fait un Gadhar que les Stilfari'n ont ramené sur Vaeriel pour servir d'esclave. Il est resté captif pendant plusieurs années et a fini par pouvoir se sauver, trompant la surveillance de ses maîtres en se faisant passer pour plus vieux qu'il n'était en réalité.

En fait, Tanouk (le vrai nom de « Celui qui voit plus loin que les montagnes ») est un Gadhar qui possède la capacité de voir dans l'avenir, dans le passé et dans le présent, ses visions lui apparaissant comme les résurgences de certains autres membres de son peuple. On peut penser que ses capacités sont apparues après que les Stilfari'n ont fait des expériences sur lui mais il n'en est rien. C'est une exception, « la chance sur un million », et pour ce qui est des autorités stilfari'n, le ver dans le fruit.

Mais il est légèrement dégoûté par la race humaine en générale et n'offre ses services qu'aux individus qui ont la pureté du coeur. Pas obligatoirement les êtres pacifistes ou sans défense, simplement les hommes qui voient un chemin clair et net tracé pour leur vie, pas une suite de contradictions, de mensonges et de trahisons. Il ne juge pas les actes mais les pensées qui ont amené l'homme à les commettre. Rares sont les guerriers indigènes qui le voient plus d'une fois dans leur vie mais ce qui est certain c'est que cela modifie leur façon de voir la vie de façon très spectaculaire.

Théodore le troubadour

Ce curieux individu est un des proches de l'Empereur. Il lui plaît car c'est le seul qui ose lui dire ses quatre vérités en face. De plus, Théodore passe 9 mois de l'année à arpenter Vaeriel et le temps qui lui reste auprès de l'Empereur qui lui demande des nouvelles du monde extérieur. L'Empereur est tellement surprotégé qu'il a du mal à se faire une idée exacte de ce qui se passe autour de lui, que ce soit dans les villes ou dans les avant-postes. Mais Théodore est bien plus qu'un espion ou qu'un bouffon. C'est un voyageur émérite, un personnage charismatique et avant toute chose un explorateur hors pair. Notez que lorsqu'il apparaît au vu d'autres personnes, il se présente comme un musicien ambulant et ne dit évidemment pas qu'il est l'un des principaux conseillers de l'Empereur lui-même (et ce même si cela pourrait arranger les choses lorsqu'il est confronté à des Stilfari'n ou des soldats d'élite). Son attitude générale est la plus parfaite neutralité, ce qui fait qu'il s'en sort toujours avec les honneurs (ou avec une fuite précipitée si son don pour le dialogue ne suffit vraiment pas).

En fait, Théodore est bien plus que ce qu'il paraît. C'est en fait un fusionné qui a tellement été impressionné par l'Empereur qu'il a décidé de le suivre dans ses délires et de l'aider en lui montrant le vrai visage de son Empire et pas la vision qu'il peut en avoir par le filtre de ses conseillers habituels. Ces derniers ne veulent jamais vexer personne ni aider leurs collègues, ce qui fait qu'ils déforment souvent les informations en pensant bien faire (certains autres sont même carrément malhonnêtes et profitent de leur proximité avec l'Empereur pour masquer leurs erreurs ou celles de gens qui leur sont proches).

Donc, tout compte fait, l'Empereur est très intéressé par un tel allié et se fout complètement de savoir d'où il vient et comment il parvient à toujours survivre aux innombrables périls de Vaeriel. Si les autres Stilfari'n connaissaient la vraie nature de Théodore, il y a de grandes chances pour qu'ils étudient un peu plus en détail l'arme et donc l'âme du prisonnier qui a servi à créer ce fusionné. Car un tel attachement à l'Empereur cache obligatoirement quelque chose (enfin, c'est certainement ce qu'ils penseraient). Mais les gens sont méchants et toujours jaloux de la réussite d'autrui.

Ulrek, chasseur de monstres

Ulrek est un personnage célèbre du monde vaerelien. C'est une sorte d'enquêteur de l'étrange qui tente de démasquer les complots et les agissements secrets des nécromanciens et des créatures qu'ils invoquent ou qu'ils créent de toute pièce. Il porte généralement un grand manteau noir et son crâne nu ne permet que difficilement de lui donner un âge précis. Il porte un monocle lorsqu'il doit lire quelque chose et est armé d'une canne-épée qui est aussi dotée d'un petit pistolet escamotable. Ces deux armes ne font pas réellement de dommages importants mais peuvent lui permettre de se sortir de bien des mauvais pas. Quand ses investigations l'amènent à croiser la route d'un groupe de nécromanciens fort puissant, il ordonne à ses hommes, une unité d'élite spécialisée dans le combat contre les nécromanciens et les morts vivants, de passer à l'action et ne participe pas lui-même à l'attaque (c'est plus un être cérébral qu'un être physique). Ce qu'il apprécie par-dessus tout, c'est le plaisir de la chasse et pas la bataille rangée qui fait rage lorsqu'il choisit de se replier.

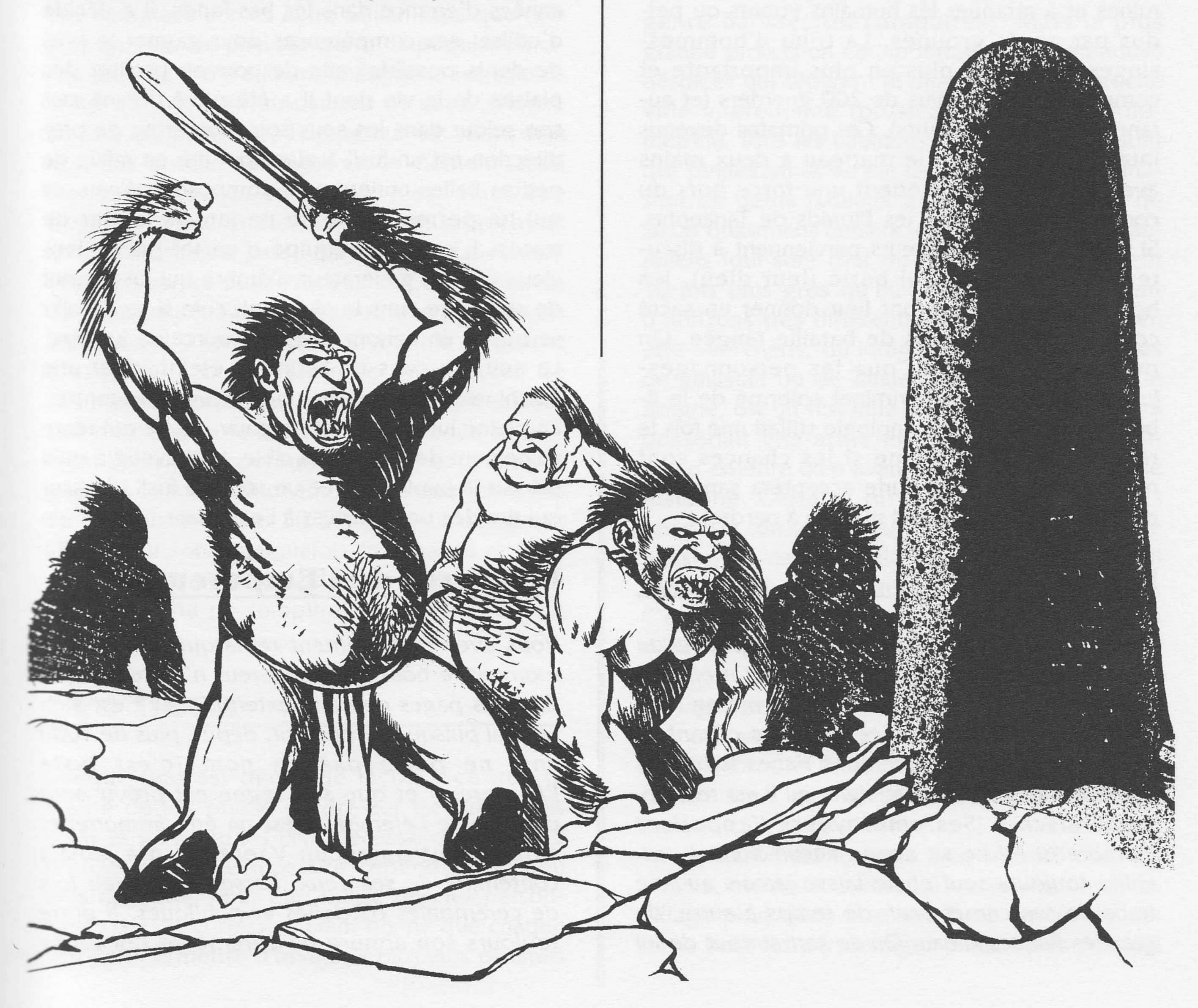
Ulrek est, à l'origine, un adepte stilfari qui n'a pas eu envie de développer ses pouvoirs mentaux (il en possède tout de même quelques-uns mais ne les utilise que très rarement). Les nécromanciens craignent Ulrek surtout parce qu'il connaît leurs pratiques et les lieux où ils se rassemblent. De plus, il est discret et ne peut pas être repéré longtemps à l'avance (ce qui est toujours le cas des unités d'élite). Ulrek est donc la seule aiguille dans le pied des nécromanciens et ils ont essayé de nombreuses fois de le tuer, sans pour l'instant y parvenir. Il ne dort jamais deux nuits au même endroit et prend toujours soin de revenir à une caserne quelconque lorsqu'il veut se reposer un peu. Il possède de nombreux laissez-passer et tous les habitants de Vaeriel ont déjà entendu parler de lui et connais-

sent sa silhouette fort reconnaissable. Ulrek forme en ce moment même des agents qui sont censés l'aider dans ses recherches et qui pourront même le remplacer si les nécromanciens parviennent à l'éliminer un jour. Ces élèves sont zélés mais ne peuvent pas encore égaler leur maître.

La pierre qui hurle

Certaines légendes parlent de tribus primitives qui vivraient dans les étendues désolées. Certaines autres parlent d'un dieu hurleur qui leur donnerait des ordres et des conseils. Toutes disent que, durant certaines nuits, le calme des étendues désolées est brisé par des cris de haine et de douleur qui se répercutent de dunes en collines et de ruines en bosquets pétrifiés. La tribu qui vénère ce monstre hurlant serait un groupe d'hommes-singes dont l'intelligence serait très limitée, mais qui pourraient combattre assez efficacement pour protéger leur « dieu ». Le dieu lui-même serait un homme tout à fait normal caché dans une grande pierre noire et lisse (ou plutôt dessous).

Les êtres primitifs communiquent avec lui en frappant avec régularité sur la pierre et leur dieu leur répond en leur hurlant des ordres lorsqu'il ne se lamente pas encore plus fort. Personne ne sait réellement si cette pierre et cette tribu existent, mais de nombreuses unités stilfari'n ou composées de soldats d'élite ont très distinctement entendu les cris d'horreur du soi-disant dieu.



En fait, lorsque les criminels ont commencé à s'incarner dans les armes de Tanaephis que les forgerons créaient en frappant le métal avec leur marteau, les marteleurs, le peuple primitif précité, vénéraient déjà la pierre magique et passaient de longues journées à la frapper en cadence. Tant et si bien qu'un accident eut lieu et qu'un criminel s'incarna dans la pierre. Il eut le droit de ne retrouver qu'un seul pouvoir : celui de parler, ou plutôt de hurler sa haine d'être ainsi enfermé. Il a d'abord haï ce peuple qui l'avait ainsi bloqué dans cette pierre alors que ses collègues s'éclataient dans des haches et des masses, puis devint de plus en plus sage. Il continuait à hurler durant la nuit pour libérer sa haine et ne pas s'en prendre aux êtres primitifs durant la journée. Petit à petit, il leur apprit à créer des armes plus puissantes, à piller les ruines et à attaquer les humains errants ou perdus par petits groupes. La tribu d'hommes-singes devint de plus en plus importante et compte désormais plus de 200 guerriers (et autant de non combattants). Ces primates devenus intelligents manient le marteau à deux mains avec aisance et possèdent une force hors du commun, même chez les Piorads de Tanaephis. Si les personnages-joueurs parviennent à discuter avec la pierre qui hurle (leur dieu), les hommes-singes pourront leur donner un sacré coup de pouce en cas de bataille rangée. On peut même imaginer que les personnages-joueurs proposent au criminel enfermé de le libérer en utilisant la technologie stilfari une fois le régime renversé. Même si les chances sont minces, la pierre qui hurle acceptera sans trop de discussion (le criminel n'a rien à perdre).

L'Ombre

Nous avons déjà décrit Sik le vif, un espion et un assassin au service de l'Empereur lui-même. Il existe un mercenaire qui remplit le même rôle, mais qui vend ses services au plus offrant. Il n'est connu que de quelques riches habitants des cimes et c'est déjà le signe qu'il est terriblement discret. Ses employeurs l'appellent l'Ombre et lui ne se donne aucun nom. Il travaille toujours seul et ne laisse jamais aucune trace de ses crimes sauf, de temps à autre, de grandes flaques d'eau. On se sert surtout de lui pour assassiner des voisins ou des partenaires de business encombrants. Certaines fois, on l'utilise pour voler des papiers ou des documents compromettants. Mais jamais on ne lui confie d'informations importantes. A l'inverse de Sik le vif, qui est entièrement dévoué à l'Empereur, l'Ombre n'est qu'un marchand de mort et personne ne veut réellement travailler avec lui. Mais il est des occasions où il est le seul à pouvoir régler les problèmes et c'est dans ces moments-là qu'il apparaît pour faire le sale boulot. Toujours sorti de l'ombre et y retournant toujours.

En fait, l'Ombre n'est rien d'autre qu'un Maris expert en combat de nuit et urbain et qui est parvenu à sortir à l'extérieur. Il s'est rendu compte que toutes les croyances Maris étaient fausses et cela l'a rendu un peu fou. Après des années d'errance dans les bas-fonds, il a décidé d'utiliser ses compétences pour gagner le plus de dents possibles afin de pouvoir profiter des plaisirs de la vie dont il a été privé durant tout son séjour dans les sous-sols. Son arme de prédilection est un fusil à glace qui tire en rafale de petites balles entièrement composées d'eau, ce qui lui permet donc de ne jamais laisser de traces. Il est aussi équipé d'un jet-pack silencieux et d'un générateur d'ombre qui lui permet de se fondre dans le plus petit coin si ce dernier se trouve en dehors de toute source de lumière. La nuit, ou dans un bâtiment éteint, c'est une machine à tuer que personne ne veut rencontrer. En pleine lumière, c'est un pauvre type qui tente vainement de toucher sa cible, tout aveuglé qu'il est par la lumière, avec un sordide fusil d'assaut qui tire des pouss-pouss à l'eau plate.

Le secret de l'Empereur

Vous avez certainement remarqué qu'à aucun moment le nom de l'Empereur n'a été évoqué dans les pages de cette extension. Et c'est bien normal puisque l'Empereur, depuis plus de 1000 ans, ne porte pas de nom (c'est juste l'Empereur) et que son règne est prévu pour durer toute l'éternité. C'est un être immortel et surpuissant qu'aucun Vaerelien n'a jamais contemplé de ses yeux. Lorsqu'il apparaît lors de cérémonies officielles et publiques, il porte toujours son armure de cérémonie qui cache

avec aisance ses traits derrière le hublot fumé de son casque. Il parle toujours d'une même voix, déformée par un système de communication électronique, et ne se déplace jamais sans une garde d'élite des plus impressionnantes. Ses allées et venues sont calculées longtemps à l'avance mais il ne sort de toute façon pas de son palais plus d'une fois par mois (ce dernier comporte tout de même quelques centaines de serviteurs, mille guerriers, des centaines de salles et trois grands jardins où les arbres les plus hauts dépassent 20 mètres).

En fait, les Stilfari'n ont décidé, il y a mille ans de cela, de créer un Empereur immortel afin de le différencier encore plus facilement des citoyens. L'Empereur est donc toujours masqué lorsqu'il apparaît en public et, lorsqu'il meurt, peut donc être remplacé par un autre Stilfari sans que cela crée un vent de panique parmi la population civile (et militaire d'ailleurs, puisque ni les soldats ni les élus ne sont au courant de cette astuce). En fait, en 1000 ans, l'Empereur est mort déjà trois fois et celui qui règne en ce moment (aussi bien en 11563 qu'en 11578) n'est autre que Troyl, un obscur Stilfari qui possède simplement la capacité d'être passe-partout et relativement respecté par les Stilfari'n dans leur ensemble. En fait de royauté, Vaeriel est contrôlée par tous les Stilfari'n qui y vivent, bien qu'à peine cinquante d'entre eux connaissent le vrai secret de l'Empereur. Notez bien que Sik le vif est au courant de cet état de fait mais s'en moque royalement. Il sert l'Empereur, même si ce n'est pas toujours le même individu. Reste que les luttes de pouvoir entre les 50 Stilfari'n qui désignent l'Empereur sont quelquefois très graves et peuvent entraîner la disparition précoce d'un Empereur qui ne remplirait pas correctement son rôle.

Les lieux

Chaque lieu est décrit de façon à ce que le maître de jeu puisse en dresser facilement les plans et y inclure les PNJs nécessaires à ce qu'il prenne vie. Cela nécessite cependant un peu plus de travail pour être utilisé que les personnages décrits ci-dessus. Etant donné que chaque lieu doit permettre d'imaginer plusieurs dizaines de scénarios, ce travail sera certainement vite rentabilisé. Ces lieux sont souvent placés à des endroits fort reculés et il n'est pas souhaitable que les personnages-joueurs tombent trop souvent sur de tels endroits.

Le phare des naufrageurs

Cet endroit est une des rares agglomérations civilisées des étendues désolées. Elle abrite environ 800 personnes (dont 200 hommes valides prêts à combattre). Elle est située sur la côte ouest de Vaeriel, tout près de la mer. On y accède par la mer grâce à un réseau de hauts fonds très difficiles à passer si on n'est pas guidé par les habitants de la localité. Par la terre, on peut y entrer si on franchit un réseau défensif mineur (avec mur en pierre et quelques armes fixes, genre balistes ou catapultes). Mais la plus grande protection est apportée par les étendues désolées qui séparent le phare de la plus proche ville vaerelienne (plusieurs milliers de kilomètres). Tous les habitants de cette localité sont des pirates ou la famille de ces derniers. Ils utilisent de petits bateaux à voile et attaquent de façon quasiment berserk les vaisseaux civils vaereliens (qui sont tout de même le plus souvent 10 fois plus gros qu'eux). Les pirates viennent d'horizons très différents et peuvent aussi bien être Vaereliens, qu'indigènes, ou encore exilés de Sulustan ou de Tanaephis. Leur chef, Torv le Borgne, est un fusionné relativement puissant. Il possédait une arme en pierre ponce et était marin émérite bien avant d'atteindre le stade de fusionné. Certains disent que c'est avec les restes de son bateau qu'il a construit la première maison de cette localité. Tous rapportent qu'il est venu seul de Tanaephis sur un frêle esquif. C'est une belle histoire mais pas vraiment crédible. Le phare qui a donné son nom à la petite bourgade ne fonctionne pas mais sert de poste de vigie aux pirates lorsqu'ils tentent d'apercevoir des navires de commerce ou pour se préparer à défendre leurs biens s'ils sont attaqués (aussi bien par la terre que par la mer). Paradoxalement, lorsque l'on n'est pas Vaerelien, on est toujours bien accueilli chez les pirates, même et surtout si on est fusionné. Le village peut donc être une base arrière de défense pour les personnages-joueurs s'ils pensent

que leur vie ne tient plus qu'à un fil. En tant que maître de jeu, cette petite organisation de pirates peut vous permettre de « récupérer » les personnages-joueurs s'ils prennent le bateau un peu inconsidérément.

Destination : le cercle de sang

Toutes les issues qui mènent au sous-sol n'ont pas été détruites par le choc de la catastrophe. La plupart de celles qui restent mènent dans les niveaux administratifs tandis que d'autres s'arrêtent en plein milieu du sous-sol. Les autorités ont bien essayé de toutes les fermer mais il en reste quelques-unes qui sont passées à travers les mailles du filet. Pire encore, certaines sont contrôlées par des individus très influents et il est donc particulièrement difficile de les repérer. Celle qui nous occupe ici est un ludion qui mène au plein coeur du sous-sol et dont le propriétaire, un riche marchand vivant dans les cimes, se sert pour organiser des combats d'arène. Les « candidats » sont rarement volontaires et sont donc capturés par des mercenaires sur tout Vaeriel (même dans les sous-sols). Ceux qui sont volontaires doivent être tout de même un peu tarés pour accepter de telles conditions de vie (dans de petites cellules dans le sous-sol). Ceux qui survivent en sortent riches (le marchand respecte toujours sa parole) mais c'est tout de même très rare. Les adversaires des combattants sont soit d'autres guerriers (mais c'est lassant à la longue), soit des monstres qui sont récupérés dans les sous-sols. C'est même tout l'intérêt que l'arène se trouve en sous-sol (remonter les monstres dans les étages serait vraiment trop risqué). Quoi qu'il en soit, si une des factions des sous-sols parvenaient à prendre le contrôle du ludion, elle pourrait impunément semer le désordre dans les cimes sans que l'on puisse faire quoi que ce soit. Ce ludion encore en fonctionnement est donc un risque de plus pour la sécurité de Vaeriel (et de toute sa société). Mais les combats rapportent beaucoup d'argent (les paris vont bon train et les places sont chères pour assister à un spectacle aussi grandiose). Non pas que les combats organisés n'existent pas à l'extérieur, mais plutôt qu'ils sont encore plus passionnants lorsqu'ils sont interdits. De plus, l'utilisation de monstres toujours différents promet des spectacles sans cesse renouvelés. Les personnages-joueurs peuvent participer à de tels combats, soit en tant que volontaires, soit en étant capturés dans les sous-sols par les sbires du propriétaire.

Sandaar, la ville nomade

Les aventuriers qui parcourent les étendues désolées parlent de temps à autre d'une ville qui s'y déplacerait. Elle est censée être immense et abriter des milliers de personnes dans des grands immeubles en pierre. Elle se déplace en lévitant à quelques dizaines de mètres du sol mais peut atterrir de temps à autre. En fait, la majorité des données précisées ci-dessus sont fausses. La ville nomade existe bel et bien mais n'est pas aussi énorme et surtout ne vole pas. Elle est construite avec la carapace d'une gigantesque tortue marine qui s'est échouée sur une plage de Vaeriel et les roues dont elle est dotée (dix sur chaque côté) sont métalliques et ont été récupérées dans une ruine. La ville est donc légèrement surélevée mais pas à plusieurs dizaines de mètres du sol. Le tout abrite une vingtaine de petites maisons en bois et quinze familles pour un total de 50 personnes. Les habitants sont principalement commerçants et artisans et font du troc avec les étrangers qu'ils rencontrent. Ces derniers sont acceptés dans le village mais ne peuvent jamais y rester durant la nuit (il n'y a aucune exception, depuis que des pillards, déguisés en marchands, ont demandé asile et ont par la suite tué trois ou quatre personnes avant de fuir avec un maigre butin). La ville nomade est tirée par une dizaine de gros boeufs qui ressemblent à des polacs géants. Cela ne permet pas de parcourir de grandes distances mais étant donné que la ville ne s'arrête jamais plus de deux heures au même endroit, elle est très difficile à localiser (les traces des roues et des polacs géants sont très difficiles à suivre puisque les courants d'air ont la fâcheuse tendance de les faire disparaître avec une rapidité déconcertante). Le chef du village n'est pas une seule personne mais un conseil formé par les femmes du village. Elles prennent toutes les décisions importantes mais laissent les maris commander lorsqu'il faut se battre. Les habitants du

village utilisent surtout des armes à distance et privilégient les arbalètes (ils possèdent d'ailleurs des exemplaires très solides, tout en métal, et dont les carreaux barbelés sont particulièrement difficiles à extraire).

Tirann

Cette ville mythique, recherchée par de nombreux pillards, est très difficile à localiser puisque rares sont ceux qui sont parvenus à l'atteindre. Les légendes disent que dans ses ruines on peut trouver de nombreux objets technologiques intacts et comme personne n'en est jamais revenu, c'est peut-être bien vrai. En fait, cette ville est relativement facile à trouver si on a la chance de tomber dessus. Mais en fait ce qui la protège tant c'est qu'elle est totalement similaire à toutes les autres villes. Du moins pendant la journée... En fait, elle est totalement abandonnée et ne recèle aucune forme de vie. Les pillards sont donc étonnés de trouver tant de richesses non protégées et y restent souvent jusqu'à la nuit tombée, les étendues désolées étant très mal fréquentées durant la nuit. Et c'est justement à ce moment-là que les choses se gâtent. La ville commence à résonner du bruit d'une ville technologique contemporaine (bruits de voitures, klaxons, métro, avions qui décollent, etc.). Viennent ensuite les apparitions. Tout d'abord diffuses et légèrement fluorescentes, on aperçoit les silhouettes de milliers de personnes qui revivent le passé comme si de rien n'était. Puis les formes deviennent plus précises et les personnages-joueurs (ou n'importe quel intrus) se retrouvent devant des milliers de fantômes fluorescents qui agissent sans s'occuper d'eux. Mais tout d'un coup, alors que les humains sont fortement fascinés par ce qu'ils voient, les formes se jettent sur eux pour les dépecer et leur faire passer l'envie de les espionner de cette façon. La seule méthode pour survivre est de fuir immédiatement sans rien emporter de ce qui se trouvait dans les ruines. Dans le cas contraire, le combat durera peut-être des heures et les fantômes « mourront » en grand nombre mais les personnages-joueurs finiront par crouler sous le nombre. Les dommages causés sont dus au froid glacial qui sort des doigts de chaque fantôme et de telles attaques ne sont pas affectées par l'armure (les parties métalliques peuvent même encore augmenter ces dommages). Les personnages-joueurs devront donc prendre la bonne décision au bon moment pour ne pas devenir, dès le lendemain (et avec les fantômes « tués » durant ce combat) les acteurs de la prochaine chasse aux pillards.

Lifbat

Sous ce nom curieux se cache l'un des avant-postes les plus curieux de tout l'Empire Vaerelien. A la différence des autres, il n'est pas composé de bois et de pierre mais bien d'acier comme les plus hauts niveaux des sept villes. La place forte elle-même a l'apparence générale d'un oeuf énorme à demi enterré dans le sol. De là sortent de grandes pyramides en acier qui, reliées par des murets en pierre, forment la ligne de défense la plus éloignée. Dans et autour de « l'oeuf » vivent quelques 300 personnes et parmi elles des Stilfari'n spécialisés dans l'étude des étendues désolées. Car, deuxième spécification originale, Lifbat se trouve dans les montagnes du bord du monde, à peine à quelques kilomètres du désert. Des traces sur les parties métalliques de l'avant-poste montrent que ce grand édifice était certainement présent avant l'hiver mais qu'il n'avait pas encore été utilisé par les Vaereliens. En fait, puisque vous, maître de jeu, êtes censé tout savoir, sachez que l'oeuf en question (et les quelques débris triangulaires qui l'entourent) font en fait partie d'une capsule de survie qui s'est éjectée avant le crash du vaisseau. Les reliques qu'elle contenait ont disparu depuis longtemps mais il est tout à fait possible que d'autres capsules, mieux conservées, soient tombées dans l'océan. Une chasse au trésor pourrait permettre de retrouver des capsules contenant tout ce que la technologie stilfari pouvait offrir avant que les scientifiques meurent et que les Stilfari'n prennent le pouvoir. Mais revenons-en à Lifbat. La colonie est prévue pour défendre l'Empire Vaerelien des attaques d'éventuels pillards venus des étendues désolées. Mais puisqu'il n'en vient jamais, les colons se sont plus ou moins rapidement mis à travailler sur les étendues désolées en général et les ruines en particulier. Il ne fait aucun doute que de tels travaux sont très intéressants en théorie mais ne

peuvent pas être cautionnés (et surtout financés) par les Stilfari'n puisque cela ne rapporte rien à la puissance de l'Empire, tout du moins dans un premier temps. L'exploration de ruines de plus en plus grandes peut peut-être guider les Stilfari'n vers des secrets encore mieux gardés et enfin utiles.

Redbarn

Redbarn est un avant-poste en pleine jungle vaerelienne. Il est dirigé de main de maître par un ancien élu, qui a été destitué par ses maîtres et qui est retourné au rang de soldat après plusieurs années d'études. Il en a gardé une haine certaine pour les Stilfari'n et ne croit qu'en leur destitution par rapport au peuple en général et aux militaires en particulier. C'est donc de cet avant-poste qu'un complot se fomente vis-à-vis des autorités Stilfari'n. Il accumule les armes et les ressources, essaie de trouver des appuis de-ci et de-là mais refuse par contre toute alliance avec les ennemis du régime, c'est-à-dire les indigènes, les habitants de Sulustan ou de Tanaephis et les nécromanciens. Karli, c'est son nom, est raciste et fasciste et s'il parvient un jour au pouvoir ce ne sera bon ni pour la démocratie, ni pour les droits de l'homme. Mais une guerre civile peut arranger les affaires des personnages-joueurs et leur permettre de tirer les marrons du feu. Il est donc possible que nos valeureux aventuriers passent un accord avec Karli, même si sa nature même le rend parfaitement détestable. Pour l'instant, les autorités stilfari'n n'ont pas estimé importants les risques de révolution et méprisent donc les actions et les discours de Karli. Ils ont mis en place un réseau d'espions et attendent que la menace soit plus précise pour intervenir. Ils ne veulent pas tuer ce chef charismatique trop tôt sous peine de le faire passer pour un martyr. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que la plupart de leurs espions sont des agents doubles et travaillent pour Karli. Ils ne sont donc pas réellement au courant de ce qui se trame et n'ont en fait comme indices que ce que Karli veut bien laisser transparaître. Bien que ce soit un sacré connard, Karli a oublié d'être idiot et sait parfaitement diriger les hommes et les modeler à sa convenance. Au final, les Stilfari'n devraient peut-être l'éliminer plutôt que de le laisser agir. Tant qu'il n'a pas de bras droit sérieux, sa mort réduirait à néant les espoirs que tous ses hommes ont mis en lui mais aucun n'a assez de prestance pour reprendre la cause à son compte et continuer le travail. Selon les dernières estimations Redbarn abrite plus de 50 familles et toutes sont sous le contrôle de leur chef.

Les champs d'Eden

Les légendes vaereliennes (et même certaines indigènes) racontent qu'au coeur même des étendues désolées existe un jardin si vert qu'il ferait blêmir de honte la plus belle plante de la jungle. On dit que les pousses vertes et tendres s'étendent à perte de vue et que des ruisseaux d'eau pures abreuvent toutes ces plantes et créent de multiples mares où toute la faune vient se rafraîchir. Les plantes ayant rendu l'endroit accueillant, on y trouve d'ailleurs bien plus de créatures que dans le reste des étendues désolées. Une région si idyllique semble tellement étrange que les Vaereliens ont même envoyé deux ou trois expéditions afin de trouver ces champs. Aucune n'a donné de signe de vie et les Stilfari'n pensent qu'ils se sont perdus en chemin. Certaines légendes plus précises parlent d'hommes à la peau cuivrée, drapés de blanc et qui gardent jalousement cet endroit paradisiaque, ne laissant aucun être humain s'en approcher. Rien ne peut laisser croire que ces rumeurs sont vraies et les Stilfari'n ont définitivement perdu l'espoir de trouver cet endroit un jour. Mais en fait, les quelques témoins qui ont vu les champs d'Eden ont raison : cet endroit existe et il est bien défendu par un groupe d'hommes à la peau burinée par le soleil et le désert. Mais pas celui de Vaeriel, un désert que connaissent bien les personnages-joueurs puisqu'il s'agit des terres batranobans de Tanaephis. Les champs d'Eden sont gardés par des Batranobans venus sur Vaeriel en bateau (plutôt par accident) et dont le chef, un fusionné nommé Bar'bek, est un passionné d'épices. Et, comme vous pouvez le deviner, c'est bien d'une immense plantation d'épice dont il s'agit. Bar'bek est là depuis plus de 100 ans. Lui et ses hommes survivent grâce à une grande consommation d'épices et vivent heureux, seuls au milieu de leur paradis. Les personnages-joueurs



peuvent peut-être trouver un jour cet endroit et, s'ils se présentent comme des habitants de Tanaephis, ils pourront acheter des épices ou les échanger contre des nouvelles de Tanaephis en général et de l'Empire Batranoban en particulier. Bar'bek est puissant, cruel, mais s'emmerde un peu au milieu de son désert. La visite d'individus de son pays le mettra certainement en joie. Surtout si l'un d'entre eux est lui-même Batranoban.

Salle trembleterre

Certains rapports que les Stilfari'n ont reçus de patrouilles qui ont exploré le sous-sol font état d'une salle « magique » qui permettrait de déclencher des tremblements de terre à volonté. Or, la nature sismique de Vaeriel est relativement stable et il n'existe aucun tremblement de terre, aucune éruption volcanique et aucun raz de marée sur ce continent (pour l'instant) et aucune structure n'est donc prévue pour résister à un tel événement. Les Stilfari'n n'ont pas accordé grand crédit à ces rapports mais gardent tout de même un oeil sur la résurgence d'une telle rumeur. Malheureusement pour eux, cette salle existe et se trouve dans les niveaux les plus bas du sous-sol. Elle permet en fait de remettre en marche les moteurs du vaisseau spatial. Rassurez-vous, les réservoirs sont vides (ils ont été transformés en véritables jungles de champignons cavernicoles), mais les boosters de démarrage peuvent encore servir et ainsi déclencher des tremblements de terre énormes (mais centrés uniquement sur les sept villes). Arriver dans cette salle est très compliqué, d'autant que ces niveaux sont surveillés par d'importantes tri-

bus de Maris. Une fois sur place, la partie n'est pas gagnée parce que l'on se retrouve devant une grande salle pleine de cadrans et de boutons. S'y retrouver revient à jouer au Keno (et avec 15 numéros), à moins que les personnages-joueurs ne soient accompagnés de quelqu'un qui « sait » ou qui peut savoir. Cela veut dire qu'il faut être accompagné par un Stilfari renégat ou par un descendant des techniciens vaereliens, qui sont, je vous le rappelle, en théorie tous morts. Si les personnages-joueurs y parviennent, ils peuvent donner quelques coups de pied dans la fourmilière et mettre en marche les boosters. Les villes seront secouées de multiples ondes de choc et de nombreux ludions seront bloqués. Certains conduits seront coupés et les ludions pourront même être écrasés. Les habitants des villes seront touchés et on dénombrera environ 5% de pertes. Mais si cette catastrophe frappe les villes durant une attaque extérieure, les conséquences seront bien plus graves et cela pourra même entraîner la destruction de l'Empire Vaerelien. Bingo. Mais avant cela, le voyage sera long pour atteindre un tel endroit.





Chapitre 8 Bestiaire

Le monde de Vaeriel est peuplé de créatures étranges et dangereuses que ce chapitre vous propose de découvrir en détail. La plupart de ces créatures sont aussi décrites dans la partie qui correspond à l'endroit où elles vivent.

Comme dans tous les suppléments de Bloodlust, n'oubliez pas que les valeurs données le sont pour un individu normal de la race considérée. Pour que vos personnages-joueurs aient vraiment du fil à retordre, n'oubliez pas de modifier les caractéristiques des créatures selon la petite table ci-dessous.

Il est par contre certain qu'il ne fait pas bon les croiser au détour d'un boyau mal éclairé.

Les noms de ces créatures sont ceux donnés par les Maris, c'est-à-dire les habitants des sous-sols qui les côtoient le plus souvent. Certaines autres races leur donnent des noms différents mais je vous laisse le plaisir de les inventer si besoin est (ce n'est pas de la paresse, mais donner 4 noms différents à une même créature ne peut causer que des ennuis dans un supplément digne de ce nom).

Type d'animal	Caractéristiques *	Comp. de combat **	Comp. secondaires ***	Prestige
Grand mâle	+2 points	+10%	+10%	Normal
Chef de meute	+4 points	+20%	+20%	Fois 2
Solitaire	+6 points	+30%	+30%	Fois 2

* : nombre de points à partager parmi les caractéristiques de base (cela peut affecter les compétences ou augmenter les dommages causés au contact).
** : nombre de points à partager parmi les compétences de combat (uniquement par tranche de 5%).
*** : nombre de points à partager parmi les compétences secondaires (uniquement par tranche de 5%).

Habitants des sous-sols

Tous les habitants du sous-sol ne peuvent être rencontrés que dans cet endroit, et en aucun cas dans les bas-fonds des villes de Vaeriel. Ils sont totalement adaptés à la vie cavernicole et sont pratiquement tous carnivores.

Rat magnétique

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	6	16	14	12	12

Compétences de combat

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	25%
Esquive	25%

Compétences secondaires

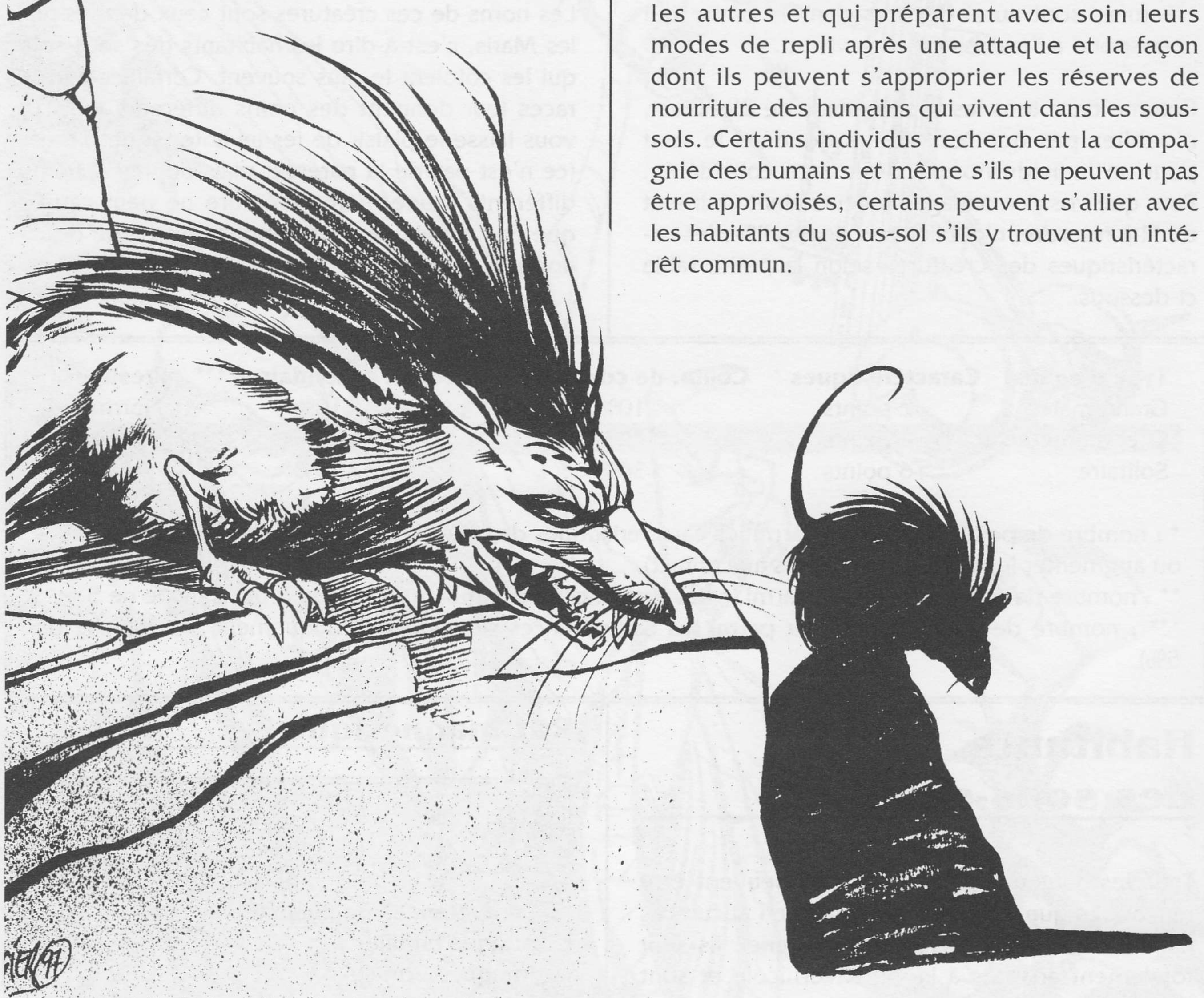
Acrobatie	40%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	25%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	12
Prestige (à gagner)	-
Dommages	D
Initiative	17
Armure	0

Description : les rats magnétiques n'ont de magnétique que le nom. Ils sont pratiquement similaires aux rats normaux mais possèdent des griffes très puissantes qui leur permettent de grimper sur des surfaces pratiquement lisses et verticales et il leur arrive même de s'accrocher au plafond (d'où leur nom). Ils mesurent une trentaine de centimètres de long (sans la queue) et sont relativement féroces lorsqu'ils sont affamés (ce qui est souvent le cas).

Mode de vie et comportement : ils vivent en groupe d'une centaine d'individus et font tout pour rester dans les endroits les moins éclairés du sous-sol. Ils utilisent leur capacité à grimper pour attaquer par surprise. Ils possèdent des chefs qui sont certainement plus intelligents que les autres et qui préparent avec soin leurs modes de repli après une attaque et la façon dont ils peuvent s'approprier les réserves de nourriture des humains qui vivent dans les sous-sols. Certains individus recherchent la compagnie des humains et même s'ils ne peuvent pas être apprivoisés, certains peuvent s'allier avec les habitants du sous-sol s'ils y trouvent un intérêt commun.



Nettoyeur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	20	6	6	6	6

Compétences de combat

Attaque brutale	40%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	25%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	60 *
Prestige (à gagner)	2
Dommages	G
Initiative	8
Armure	8

* Les points de vie sont très importants puisque cette créature n'est pas faite de chair et d'acier.

Description : le nettoyeur se présente sous la forme d'une créature quasiment humanoïde si l'on excepte les jambes qui sont inexistantes. Il mesure 1,50 m de haut et pèse plus de 200 kilogrammes. Sa peau est lisse par endroits et couverte de poussière et de boue à d'autres. Ses yeux sont faiblement luminescents et il fait un curieux bruit en se déplaçant. Son visage ressemble à une statue qui aurait été sculptée pour ressembler grossièrement à un être humain (sans vraiment y parvenir).

Mode de vie et comportement : en fait, il faut bien vous l'avouer tout de suite, le nettoyeur est un robot programmé depuis des millénaires qui continue sans relâche à nettoyer les couloirs du vaisseau. Il se déplace sur une chenille d'acier et n'accepte pas qu'on l'empêche de travailler correctement. Il attaquera donc tout individu qui se trouve sur son passage. Il ne fuira jamais et n'attaquera que les êtres vivants sur son passage. La rencontre avec une telle créature peut donc être très dangereuse pour qui ne connaît pas son comportement.

Chat des égouts

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	8	16	16	16	10

Compétences de combat

Attaque brutale	15%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	40%
Esquive	20%

Compétences secondaires

Acrobatie	40%
Course	35%
Discrétion	30%
Nage	5%
Repérage	45%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	16
Prestige (à gagner)	1
Dommages	F
Initiative	19
Armure	0

Description : cet animal ressemble à s'y méprendre à un chat sauvage de grande taille. Son pelage est le plus souvent sombre, même si des individus blancs ou gris clair existent. Il a largement la taille d'un chien et pèse quelquefois quelques dizaines de kilogrammes. Sa férocité n'a d'égale que sa rapidité et il ne fait pas bon en rencontrer un dans les sous-sols de Vaeriel.

Mode de vie et comportement : le chat des égouts chasse à l'affût et dévore tous les êtres vivants qu'il est capable de tuer (cela n'inclut pas l'être humain, même s'il peut causer des blessures graves en cas de confrontation). Ses proies les plus fréquentes sont les rats magnétiques lorsque le chat parvient à en isoler un. Il est solitaire et ne cherche compagnie que lorsqu'il est en chaleur. Les petits sont élevés par leur mère et ne la quittent qu'à la fin de leur deuxième année. Un chat des égouts peut vivre plus de 20 ans.

Ombre

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	12	12	12	16	10

Compétences de combat

Attaque brutale	25%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	20%
Esquive	30%

Compétences secondaires

Acrobatie	15%
Course	20%
Discrétion	50%
Nage	5%
Repérage	45%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	24
Prestige (à gagner)	1
Dommages	H
Initiative	14
Armure	1

Description : pour les habitants des sous-sols, ces créatures n'ont pas de forme physique réelle et ne sont formées que d'une masse noirâtre et incorporelle. En fait, l'ombre est une sorte de primate de 2 mètres de haut, particulièrement gracile, aux dents longues et à l'appétit féroce. Elle possède la capacité spéciale de faire disjoncter tout appareil électrique qu'elle touche et elle se sert de cette capacité pour éteindre toutes les lampes qu'elle peut rencontrer.

Mode de vie et comportement : une attaque d'ombres est toujours précédée par la mise en panne de toutes les lampes du secteur et il est ainsi plus facile pour ces créatures de surprendre leurs adversaires et de se faire passer pour des êtres incorporels. Elles vivent en groupes d'une dizaine d'individus dirigés par un grand mâle et chassent toujours ensemble. Les petits ne quittent jamais leur mère et cette dernière les porte sur son dos, même en plein combat. Dès qu'ils ont la possibilité de combattre, les petits chassent avec le reste du groupe. Certaines ombres utilisent des outils primitifs mais nul ne penserait à les qualifier d'êtres pensants (en fait, elles sont quand même plus idiotes et plus basiques que le plus con des glocks). Mais ce qui leur manque en intelligence est compensé par un instinct de survie et de conservation dont peu de peuplades humaines disposent.

Décapiteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	30	8	16	8	4

Compétences de combat

Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	40%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	25%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	60
Prestige (à gagner)	3
Dommages	I
Initiative	18
Armure	6

Description : cette sorte de gros serpent est en fait un organisme très primitif, plus proche de la sangsue que d'un reptile. Il mesure en général plus de 3 mètres et certains individus mesurent près de 10 mètres. Sa bouche est garnie de dents acérées dont il se sert pour agresser ses victimes. Sa peau est couverte d'une sorte de mucus qui fait office d'armure tant qu'il est humidifié. Même s'il peut atteindre un diamètre de 50 cm, il peut s'étirer et passer dans des orifices bien plus petits (quelques centimètres seulement).

Mode de vie et comportement : il chasse à l'affût et le plus souvent dans de petites galeries qui surplombent des couloirs plus grands. Il attend qu'une proie passe à sa portée et se jette dessus en essayant d'arracher la tête de l'individu le plus rapidement possible. Lorsque c'est

raté, il se contente d'un bon morceau de viande et se replie dans son repaire (il n'en ressortira que plusieurs heures plus tard). Lorsqu'il est confronté à un ennemi dans son repaire, il devient encore plus méchant et ne fuit en aucun cas tant qu'il n'est pas gravement blessé. Son armure, les dommages qu'il cause avec ses dents et son mode de chasse en font l'une des créatures les plus dangereuses de tout le sous-sol.

Reptiles géants

Ces créatures peuplent les jungles de Vaeriel et peuvent être, plus ou moins, contrôlées par les indigènes qui y vivent eux aussi. Ce sont des adversaires dangereux même pour les plus puissants Stilfari'n et ils devraient donner bien du fil à retordre aux personnages-joueurs nouvellement arrivés. La liste qui suit est loin d'être exhaustive puisqu'il existe au moins 200 espèces de reptiles géants sur Vaeriel. Les principaux sont décrits ci-dessous mais n'hésitez pas à en créer d'autres à votre convenance.

Les noms indiqués sont ceux donnés par les indigènes eux-mêmes. Certains Stilfari'n ont essayé de leur donner des noms plus scientifiques mais sans grand résultat, vu que les colons (et les autres Vaereliens qui les rencontrent le plus souvent) continuent à utiliser les noms indigènes, plus faciles à retenir et bien plus imagés.

Coureur-Vorace

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	14	14	16	14	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	40%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%

Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Course	50%
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	20%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	28
Prestige (à gagner)	1
Dommages	H
Initiative	18
Armure	2

Description : le Coureur-Vorace est un petit reptile bipède qui n'est pas sans rappeler le « Vélociraptor » de Jurassic Park. Il mesure environ 1,70 m et pèse à peine plus de 50 kilogrammes. Sa peau est couleur sable, encore qu'il existe des variétés plus rares tachetées de noir ou d'un vert émeraude. Ces animaux sont très rapides et possèdent une grande bouche garnie de petites dents aiguisées.

Mode de vie et comportement : les Coureur-Voraces chassent et vivent en groupe. Seuls, ils sont plutôt inoffensifs mais nombreux ils sont particulièrement mortels. Aucun être vivant sur Vaeriel ne peut résister aux attaques de 10 Coureur-Voraces. Heureusement pour les colons, les Coureur-Voraces sont très lâches et ne s'attaquent qu'à des proies solitaires ou malades. Le seul cas où tous les individus sont solidaires, c'est lorsqu'un intrus risque de briser ou de voler leurs oeufs. Tomber sur un nid de Coureur-Voraces est donc la plus mauvaise idée qui soit.

Dents-Poignards

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	30	10	14	10	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	60%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	10%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	55%
Discrétion	5%
Nage	50%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	60
Prestige (à gagner)	3
Dommages	K
Initiative	12
Armure	4

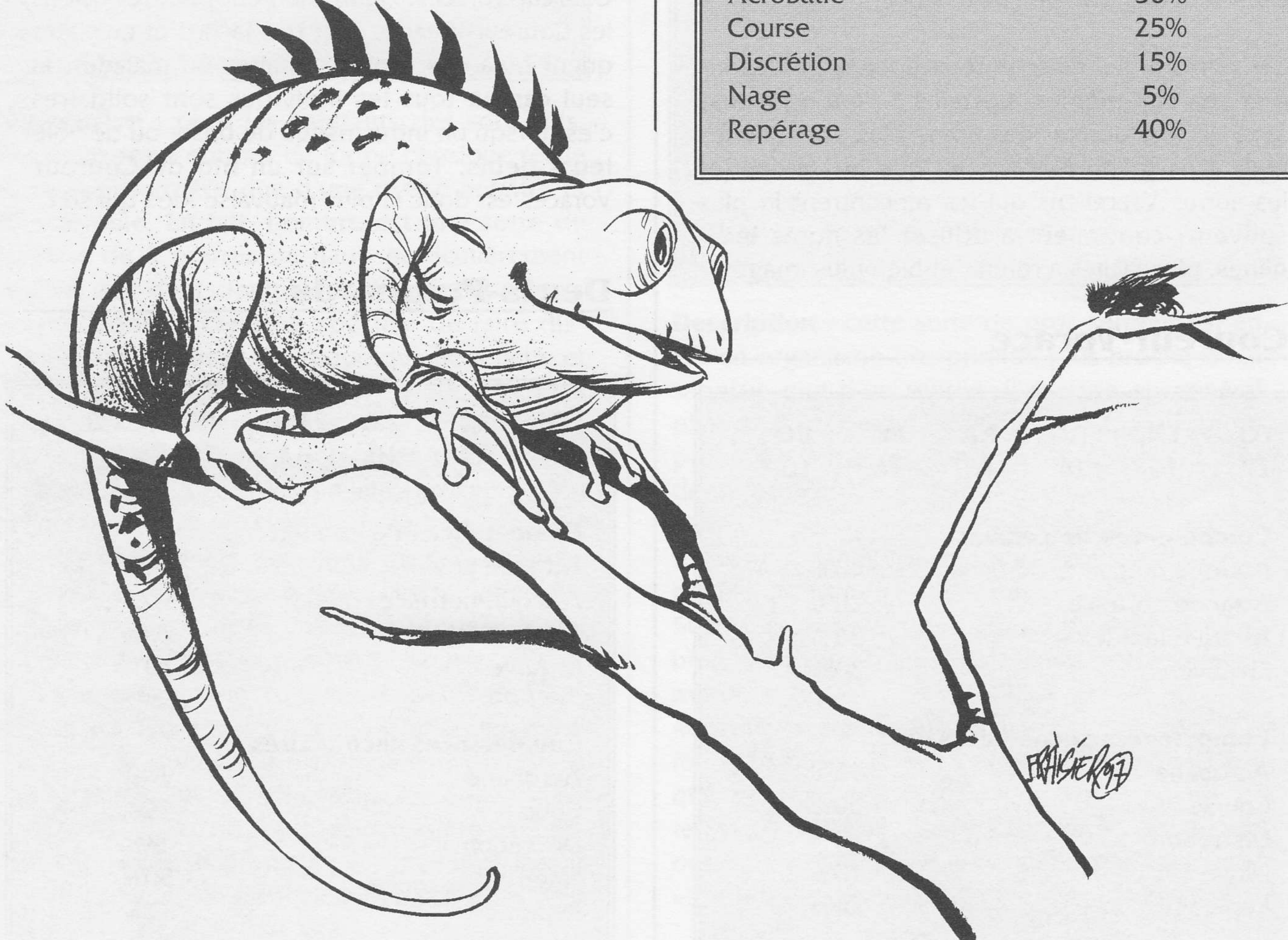
Description : le Dents-Poignards est un immense carnivore idiot et vorace. Il se présente sous la forme d'un petit tyrannosaure et possède un appétit bien plus important que sa taille. Ses dents sont, en effet, aussi grandes que des poignards et il en porte plus d'une quarantaine dans sa bouche énorme. Ses petites pattes avant ne servent à rien mais ses pattes arrière lui permettent de courir assez vite, sauf dans la jungle la plus épaisse où il est fortement ralenti par sa taille.
Mode de vie et comportement : malgré sa vitesse de pointe relativement élevée et sa taille imposante, le Dents-Poignards chasse à l'affût et ne daigne poursuivre sa proie plus de quelques mètres que s'il est vraiment affamé (c'est tout de même très fréquent). Il considère souvent l'homme comme une proie trop petite, pas suffisamment grasse pour lui servir de repas et il est possible qu'un personnage-joueur qui en rencontre un soit purement et simplement ignoré. D'autres fois, il sera happé avant même d'avoir vu l'animal.

Doigts-Ventouses

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	8	18	18	14	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	30%
Esquive	30%

Compétences secondaires	
Acrobatie	50%
Course	25%
Discrétion	15%
Nage	5%
Repérage	40%



Caractéristiques secondaires

Points de vie	16
Prestige (à gagner)	-
Dommages	E
Initiative	20
Armure	-

Description : cet animal ressemble à un lézard aux couleurs vives et aux doigts dotés de ventouses grâce auxquelles il peut se déplacer sans problèmes dans les arbres, sur les rochers ou dans des humains (même la tête en bas). Il mesure généralement un mètre de long, bien que des espèces plus petites fassent quelquefois leur apparition. Ils sont uniquement insectivores et possèdent à cet effet une grosse langue gluante qui leur permet d'attraper facilement leurs proies.

Mode de vie et comportement : le Doigts-Ventouses recherche la proximité des habitations humaines et est d'ailleurs relativement bien accueilli par les colons puisqu'une maison qui en abrite un est pratiquement à l'abri des attaques des insectes nuisibles. C'est très pratique et les Doigts-Ventouses sont par ailleurs des animaux relativement beaux. En un mot comme en cent, ils sont à la mode et très appréciés. Pourquoi donc les inclure dans cette description des créatures dangereuses qui peuplent les jungles de Vaeriel ? Tout simplement parce que ce sont les espions privilégiés des indigènes qui les utilisent pour porter des objets, en voler d'autres, assassiner secrètement des colons, en contrôlant ces animaux apparemment inoffensifs. Lorsqu'un tel malheur arrive, les colons accusent toutes sortes d'autres animaux et ne pensent jamais à ces sympathiques reptiles colorés. Enfin, en tout cas pas jusqu'à maintenant...

Grosse-Bouche

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	16	4	4	5	6

Compétences de combat

Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	10%
Nage	5%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	32
Prestige (à gagner)	-
Dommages	E
Initiative	2
Armure	0

Description : cet animal est un énorme crapaud de plusieurs mètres de long dont le poids approche souvent la tonne. Sa grande bouche fendue en deux peut lui permettre d'absorber un adversaire quelquefois plus lourd que lui. Ne possédant pas de dents, il avale ses proies d'un seul coup, sans mâcher. Sa couleur est variable, allant du jaune vif au rouge, en passant par des couleurs qui facilitent plus le camouflage, comme le marron ou le vert. Sa peau est flasque lorsqu'il est affamé ou tendue comme un tambour quand il vient de manger. Il est entièrement couvert de pustules urticantes. Il peut vivre 50 ans et on suppose que les plus gros peuvent atteindre 10 mètres de long et peser près de 3 tonnes (à cette taille, les Grosse-Bouches peuvent dévorer tous les reptiles qui vivent dans les jungles de Vaeriel, à l'exception des plus grands sauropodes).

Mode de vie et comportement : il vit dans de grandes flaques de boue dont il ne sort que pour se reproduire. Il est cannibale et à l'issue des accouplements le Grosse-Bouche le plus imposant dévore le plus petit. Heureusement pour le développement de cette espèce, les femelles sont toujours plus grosses que les mâles. Ladite femelle pond un millier d'oeufs dont même pas le centième atteindra l'âge adulte. Malgré sa couleur souvent criarde, le Grosse-Bouche parvient souvent à se camoufler dans sa mare de vase et il est quelquefois très difficile de le repérer avant qu'il ne soit trop tard.

Mâchoire-D'eau

FO	EN	AG	RA	PE	VO
26	18	14	12	10	7

Compétences de combat

Attaque brutale	45%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%

Compétences secondaires

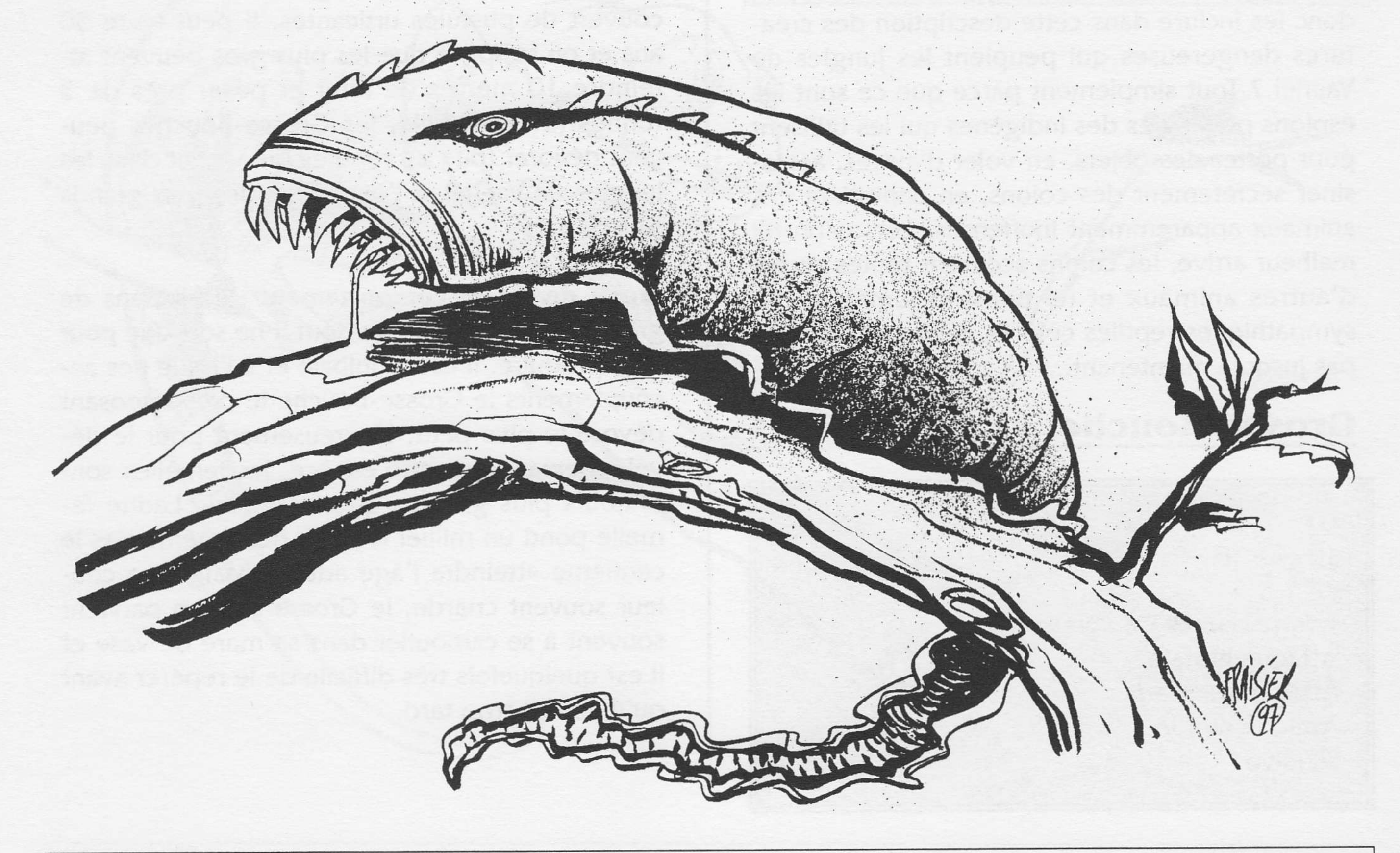
Acrobatie	5%
Course	15%
Discrétion	20%
Nage	50%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	36
Prestige (à gagner)	2
Dommages	H
Initiative	16
Armure	2

Description : la Mâchoire-D'eau est une sorte de petit reptile agile qui a fait des mares et des lacs de Vaeriel son lieu de chasse favori. Il mesure généralement quelques 4 mètres de long, dont une queue qui prend bien la moitié de cette taille. Il possède quatre pattes puissantes mais passe le plus clair de son temps à moitié immergé au bord de l'eau. Lorsqu'il se déplace, sa queue peut aussi bien lui servir de mode de propulsion sous l'eau que de balancier s'il se décide à « courir » sur l'eau afin de rattraper sa proie. Sa bouche est garnie de petites dents et ses yeux grands et vifs lui donnent un air intelligent. C'est un peu, en moins féroce, la version aquatique du Coureur-Vorace.

Mode de vie et comportement : cet animal est solitaire et chasse aussi bien à l'affût qu'à la course. Malgré sa grande taille, il préfère souvent attaquer des petites proies (poissons, insectes) plutôt que de risquer de prendre des coups en attaquant des plus grosses. Il est particulièrement effrayé par les humains, surtout lorsque ces derniers possèdent des armes ou des armures qui brillent. S'il est acculé ou s'il est surpris, il peut devenir particulièrement agressif et attaque souvent d'une façon très instinctive,



Ses pattes sont munies de griffes mais c'est avec sa puissante mâchoire qu'il cause les plus gros dommages. Certains murmurent qu'un animal adulte peut éventrer un guerrier en armure d'un seul coup de dents. Sa couleur va de l'ocre au marron en passant par le vert foncé lorsque des algues poussent entre les écailles de l'animal (ce qui ne le gêne en rien mais améliore sa capacité de camouflage).

Mode de vie et comportement : il est agressif en permanence même s'il ne tue pas sans raison. Il mange environ une fois par semaine et, le reste du temps, se repose dans l'eau ou sur le bord, n'attaquant alors que ceux qui le dérangent. Il chasse aussi bien sur terre que dans l'eau et on est souvent surpris par la vitesse qu'il peut atteindre malgré la petite taille de ses pattes. La femelle est très protectrice envers ses jeunes et il est possible de se faire attaquer par un tel individu si on s'approche trop près d'un nid ou d'un marigot où sont rassemblés les bébés.

Une-Corne

FO	EN	AG	RA	PE	VO
32	26	8	8	8	12

Compétences de combat

Attaque brutale	70%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	45%
Discrétion	5%
Nage	40%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	52
Prestige (à gagner)	2
Dommages	1
Initiative	3
Armure	10

Description : le Une-Corne est un reptile coureur court sur pattes et qui possède comme seul moyen de défense une corne semblable à celle d'un rhinocéros. Il est très lourd et sa masse lui permet souvent de causer des dommages terribles avec son unique arme de contact. Il vit plutôt dans les zones dégagées et n'aime pas vraiment l'eau. Sa peau est grise, très proche encore une fois de celle du rhinocéros et il ne cherche pas du tout à se camoufler. Ses pattes sont épaisses et possèdent de petites griffes usées par les déplacements.

Mode de vie et comportement : c'est un animal débonnaire qui ne cherche jamais la bagarre mais qui ne se débrouille pas trop mal lorsqu'elle commence. La plupart des carnivores un peu intelligents des jungles de Vaeriel préfèrent donc l'éviter, afin de ne pas se retrouver éventrés par sa terrible corne. Il vit de façon relativement solitaire, quelquefois en groupe de 3 ou 4 individus. Les mâles se battent durant la période des amours mais ces combats sont strictement rituels et il n'en résulte jamais aucune blessure grave. La femelle met bas plus de 8 mois après l'accouplement un unique bébé qu'elle soignera durant un an après sa naissance (elle est ovovivipare).

Serpent-Terrible

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	20	10	16	10	10

Compétences de combat

Attaque brutale	40%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	5%
Nage	50%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	40
Prestige (à gagner)	2
Dommages	H
Initiative	18
Armure	1

Description : le Serpent-Terrible n'est en fait pas un seul et unique animal. C'est plutôt un nom qui regroupe plusieurs espèces de serpents gigantesques et constricteurs qui hantent les jungles de Vaeriel. Certains sont de couleur sombre et privilégient le camouflage, tandis que d'autres chassent « à la course » et se permettent donc d'arborer toutes sortes de couleurs chatoyantes. Tous possèdent une taille supérieure à 15 mètres et il n'est pas rare d'en rencontrer qui en font plus de 30. Leur mâchoire est toujours garnie de longues dents qui permettent de maintenir la proie fermement, même s'ils ne sont pas venimeux et s'ils ne tuent que par constriction.

Mode de vie et comportement : le Serpent-Terrible est un animal timide qui n'aime pas la compagnie des hommes. Il les considère tout de même comme des proies de bonne taille et les colons ont appris à leurs dépens de se méfier de ces animaux. Comme il a été dit plus haut, la croyance qui veut que tous les serpents géants appartiennent à une seule et même espèce est erronée et il n'est donc pas étonnant que leur biotope aussi bien que leur mode d'attaque soient si différents d'un individu à l'autre. Entre les serpents entièrement aquatiques, ceux qui ne quittent jamais les branches des plus hauts arbres et ceux qui creusent des terriers pour se cacher, les scientifiques vaereliens ont bien du mal à faire le tri.

Tête-De-Bélier

FO	**EN**	**AG**	**RA**	**PE**	**VO**
30	30	8	6	8	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	35%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	15%
Discrétion	5%
Nage	20%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	60
Prestige (à gagner)	2
Dommages	J
Initiative	5
Armure	8

Description : ce gros dinosaure ressemble à un croisement entre un hippopotame et un rhinocéros. Il mesure près de 12 mètres de long et pèse plusieurs tonnes. Sa peau est vert foncé tirant sur le marron lorsque la saison des pluies est bien entamée. Lorsqu'il fait plus sec, elle redevient verte, voire ocre dans certains cas. Sa tête est dotée d'un immense bouclier en os d'où ne dépasse aucune corne ou autre protubérance destinée au combat. En fait, lorsque le Tête-De-Bélier frappe, c'est avec la totalité de son crâne, aidé par son poids phénoménal. Si l'on ne parvient pas à esquiver l'attaque, on risque fort d'être entièrement écrasé par ce marteau-pilon vivant.

Mode de vie et comportement : le Tête-De-Bélier est un animal débonnaire qu'il ne faut pas trop chercher tout de même. Il est prompt à s'emporter et à déclencher une charge dont il a le secret. Ajoutez à cela qu'il vit en groupe d'une dizaine d'individus et vous vous apercevrez rapidement qu'il ne faut pas sous-estimer le danger que représente cet animal. Plus que tout, il déteste qu'on l'empêche d'aller où il veut et ne supporte donc pas les palissades et les clôtures que plantent les colons pour protéger leurs récoltes. Les conflits entre ces fermiers et les Tête-De-Béliers sont courants dans toute la jungle de Vaeriel.

Trois-Cornes

FO	**EN**	**AG**	**RA**	**PE**	**VO**
32	24	8	8	8	15

Compétences de combat	
Attaque brutale	60%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	45%
Discrétion	5%
Nage	40%
Repérage	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	48
Prestige (à gagner)	2
Dommages	J
Initiative	3
Armure	8

Description : cet animal est très proche de l'ancien tricératops terrien. Sur Vaeriel, il mesure quelques 13 mètres de long et pèse plusieurs tonnes. Sa peau est couleur sable et il vit dans toutes les régions où la jungle n'est pas trop épaisse. Ses yeux sont petits et sa bouche dotée d'une sorte de bec ne possède aucune dent. Sa tête est protégée par une énorme plaque d'os d'où sortent trois grandes cornes dont il se sert pour combattre ses ennemis. Sous une apparence bourrue, le Trois-Cornes est sans aucun doute le reptile le plus intelligent de Vaeriel.
Mode de vie et comportement : il est végétarien et relativement débonnaire tant que l'on ne représente pas de danger pour lui. Dans cette catégorie, on trouve bien entendu les chasseurs humains mais pas ceux qui font tout pour l'éviter. Il méprise de la même façon les carnivores qui ne s'intéressent pas à lui et n'est donc pas réellement dangereux en termes de jeu. Seuls quelques mâles solitaires peuvent créer quelques problèmes. En fait, le seul problème est qu'il possède une mémoire hors du commun et qu'il suffit qu'un humain lui ait un jour joué un sale tour pour qu'il décide d'attaquer tout représentant de cette race à partir de ce moment précis et ce jusqu'à la fin de sa vie. De tels animaux sont impitoyablement chassés par les colons et le fait d'attaquer un Trois-Cornes sans le tuer est considéré comme un signe de bêtise évident (sans parler du simple fait qu'il faut ensuite monter une expédition pour éliminer le Trois-Cornes désormais dangereux).

Morts vivants

Les morts vivants, même lorsqu'ils sont incontrôlés, ont tous été créés par un nécromancien et ce simple fait explique qu'ils soient recherchés et impitoyablement détruits par les soldats vaereliens et même souvent par les citoyens eux-mêmes. Le mort vivant est le symbole de la déchéance de l'Empire Vaerelien et représente donc un danger souvent aussi psychologique que physique.

Toutes les créatures décrites ci-dessous peuvent être créées avec un ou plusieurs rituels décrits dans le chapitre consacré à la nécromancie. Toutes ont des caractéristiques fixes qui ne peuvent pas être modifiées par les valeurs indiquées en début de chapitre (grand mâle, solitaire, etc.).

Ces créatures peuvent être rencontrées en même temps que des nécromanciens (le plus souvent, ceux qui les ont créées), mais elles peuvent aussi se déplacer et agir seules, plus ou moins selon leur bon vouloir (certaines sont plus intelligentes que d'autres et peuvent ainsi vivre seules plus facilement).

Les créatures non corporelles ne peuvent être touchées que très difficilement par des armes non magiques. Lorsqu'un monstre est défini comme non corporel (NC dans la section « armure »), il possède une protection de 20 contre toute arme normale.

Les armes-dieux, les fusionnés, les pouvoirs magiques de tous types et les armes technologiques ne prennent pas en compte cette protection surnaturelle.

Au paragraphe « Mode de vie et comportement », on décrit uniquement le comportement de la créature lorsqu'elle n'est pas contrôlée ou lorsque son contrôleur la laisse agir à sa guise.

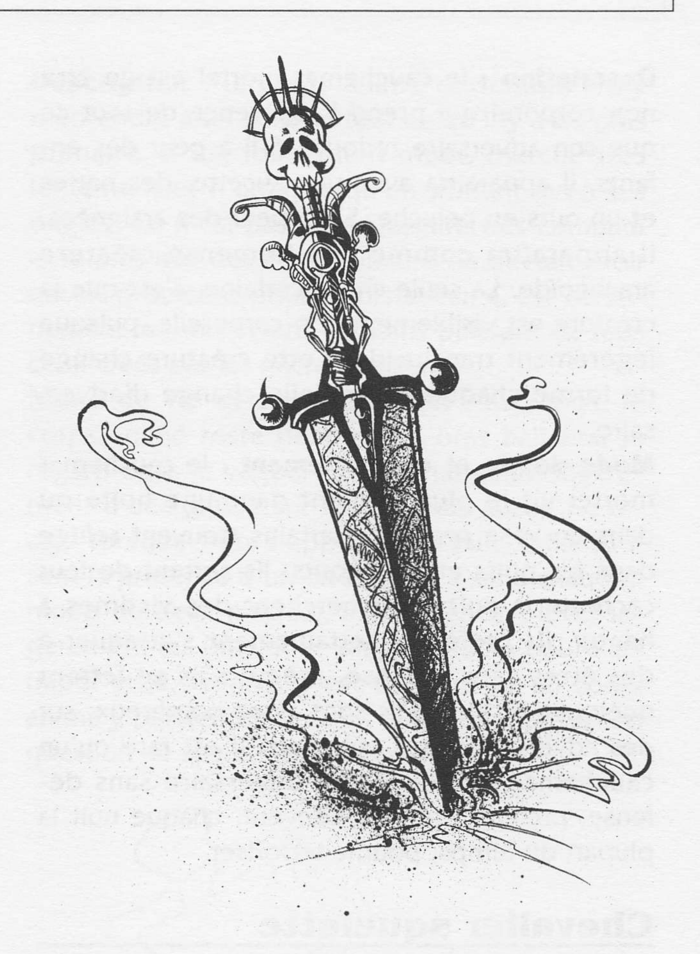
Arme d'os

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	10	16	16	10	10

Compétences de combat	
Attaque brutale	35%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	55%
Esquive	70%
Compétences secondaires	
Acrobatie	25%
Course	15%
Discrétion	10%
Nage	5%
Repérage	20%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Prestige (à gagner)	2
Dommages	G
Initiative	18
Armure	4

Description : l'arme d'os est un être magique volant et mobile qui prend la forme d'une arme de contact apparemment sculptée dans un morceau d'os. C'est généralement une épée longue, mais on trouve aussi d'autres armes, toujours tranchantes. Il existe donc des haches, des poignards, des stylets, mais en aucun cas des massues ou des masses d'arme. L'arme est le plus souvent très ouvragée, de façon relativement morbide (profusion de crânes et de corps humains décharnés).

Mode de vie et comportement : lorsqu'elle est au repos, l'arme est souvent posée sur une table ou rangée dans un râtelier. Elle aime le sang et elle aime combattre. Elle attaquera donc tout porteur d'arme (au sens large du terme : un humain portant une arme) sans discuter et même des individus non armés qui pourraient lui donner envie de verser le sang gratuitement. Ce mort vivant est donc très difficile à repérer et très puissant en combat. Un adversaire de taille mais qui ne devrait pas tenir vraiment la route devant un porteur d'arme ou un fusionné.



Cauchemar mortel

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	14	14	16	16

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	35%
Esquive	55%
Compétences secondaires	
Acrobatie	40%
Course	35%
Discrétion	55%
Nage	5%
Repérage	70%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Prestige (à gagner)	2
Dommages	F*
Initiative	18
Armure	NC

* : ou les dommages que cause l'adversaire du cauchemar mortel si la catégorie de dommages est supérieure.

Description : le cauchemar mortel est un être non corporel qui prend l'apparence de tout ce que son adversaire redoute. S'il a peur des enfants, il apparaîtra avec une sucette, des nattes et un ours en peluche. S'il a peur des araignées, il apparaîtra comme une immense créature arachnoïde. La seule chose certaine, c'est que la créature est visiblement non corporelle, puisque légèrement translucide. Cette créature change de forme chaque fois qu'elle change d'adversaire.
Mode de vie et comportement : le cauchemar mortel vit le plus souvent dans une boîte ou dans un vase profond. Certains trouvent refuge dans les puits et les égouts. Ils sortent de leur cachette la nuit et recherchent des victimes à hanter. Ils préfèrent certainement s'attaquer à des êtres sans défense, même s'ils se jettent quelquefois, lorsqu'ils sont assez nombreux, sur des adversaires plus puissants. Il est rare qu'un cauchemar mortel tue un adversaire sans défense, préférant revenir souvent, chaque nuit la plupart du temps, pour le terroriser.

Chevalier squelette

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	12	12	10	10

Compétences de combat

Attaque brutale	45%
Attaque normale	40%
Attaque rapide	25%
Esquive	25%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	20%
Nage	5%
Repérage	15%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	28
Prestige (à gagner)	2
Dommages	G
Initiative	14
Armure	8

Description : le chevalier squelette peut ressembler, de loin, à un guerrier en armure complète. Il arrive quelquefois qu'il ne porte pas de casque et on voit alors toute la nature mort-vivante du monstre puisque sa tête n'est qu'un crâne poli avec soin. L'armure et l'armement du chevalier squelette sont souvent en parfait état, bien que de très facture très ancienne. Dans la plupart des cas, l'équipement d'un chevalier squelette sera celui de l'ancienne armée stilfari (armure de plaques, épée longue et grand bouclier).
Mode de vie et comportement : le chevalier squelette reste la plupart du temps sans bouger, se faisant passer pour une vieille armure rangée dans un coin. Dès qu'un être vivant passe à portée (même un animal), le chevalier squelette s'anime et attaque sans crier gare. Il prendra l'initiative sans faire preuve d'aucune intelligence, même s'il est évident qu'il sera écrabouillé, par un groupe de fusionnés par exemple (ou, pire encore, par des troupes d'élite vaereliennes).

Colosse mort-vivant

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	20	8	6	8	8

Compétences de combat

Attaque brutale	65%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	40
Prestige (à gagner)	3
Dommages	J
Initiative	6
Armure	2

Description : cet énorme zombie de quelques deux mètres cinquante de haut est complètement difforme, à l'image du bossu de Notre-Dame. Son visage est déformé par la putréfaction et une grosse boule de pus forme une bosse sur son dos. Mais sa principale caractéristique est son énorme bras droit, torturé et couvert de pustules qui brandit un immense gourdin garni de pointes. Il claudique lorsqu'il se déplace et ne peut pas courir (s'il s'y risque, il tombe lamentablement sur le sol et a un mal fou à se relever).

Mode de vie et comportement : le colosse mort-vivant n'est pas, à la différence de nombreux autres morts vivants, un mauvais bougre. Il est même assez proche du monstre de Frankenstein : il possède un bon fond mais il suffit de l'énerver un petit peu pour qu'il pète les plombs et attaque tout adversaire qui passe à sa portée (qu'il soit armé ou non, allié ou ennemi). En fait, lorsque les personnages-joueurs vont rencontrer une telle créature, il y a 90% de chances qu'elle soit déjà assez énervée pour qu'elle se mette à taper sur tout ce qui passe.

Corps animé

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	8	6	6	6	2

Compétences de combat	
Attaque brutale	15%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	16
Prestige (à gagner)	-
Dommages	E
Initiative	4
Armure	0

Description : le corps animé ressemble à s'y méprendre à un zombie tout ce qu'il y a de plus primaire. Il est totalement muet, marche très lentement et n'attaque qu'en griffant avec ses ongles. Ce n'est pas un adversaire très combatif et le plus lent des êtres humains ne devrait avoir aucun problème pour le distancer. C'est certainement le mort vivant le moins puissant de tous ceux créés par les nécromanciens.

Mode de vie et comportement : au repos, le corps animé reste debout, les bras ballants, le regard dans le vague. Certains tanguent légèrement d'une jambe sur l'autre mais aucun ne réagit lorsque l'on s'approche d'eux. Dès qu'il sent la présence d'un être vivant à sang chaud (à moins de deux mètres), il commence à lever légèrement les bras et se dirige vers lui pour l'attraper et le dévorer. Il est très rare qu'un corps animé y parvienne (à moins que l'être humain en question ne soit attaché ou endormi).



Crâne savant

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	6	10	10	14	20

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%

Compétences secondaires

Acrobatie	15%
Course	5%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	15%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	12
Prestige (à gagner)	-
Dommages	C
Initiative	14
Armure	0

Description : un crâne savant se présente sous la forme d'un crâne humain très poli et couvert de multiples runes. Le crâne ne peut pas se déplacer par lui-même et se trouve donc là où le nécromancien l'a posé. Il est par contre libre de parler avec une voix aussi tonitruante que nécessaire. Certains crânes savants ont les orbites masquées par des plantes rares ou des bijoux précieux (or, diamants, pierres de couleur, etc.).

Mode de vie et comportement : un crâne savant est un impitoyable bavard qui ne pense qu'à une seule chose : étaler sa science. Il parle toujours à haute voix et possède réellement des connaissances importantes sur tous les sujets possibles et imaginables. Ils peuvent même connaître l'histoire de Tanaephis. Pour savoir jusqu'où peut aller son savoir, on estime qu'un crâne savant sait tout ce que la totalité des êtres humains morts sur cette planète peuvent savoir. Pour réussir à le faire parler, il faut toujours lui offrir la possibilité d'acquérir des connaissances nouvelles (et les nécromanciens n'ont pas plus de chances d'y parvenir que les autres, ce serait même le contraire : ils ont horreur qu'on les force à parler).

Fantôme

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	14	16	16	12

Compétences de combat

Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%

Compétences secondaires

Acrobatie	25%
Course	35%
Discrétion	50%
Nage	5%
Repérage	55%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	24
Prestige (à gagner)	2
Dommages	G
Initiative	16
Armure	NC

Description : le fantôme est une créature non corporelle très difficile à repérer. Elle se présente la plupart du temps comme un léger halo ayant vaguement forme humaine. Il existe cependant des fantômes ayant la forme d'animaux, de personnages sur une monture, de parties du corps, de corps démembrés, etc. Tous possèdent les mêmes caractéristiques (un fantôme de cheval ne se déplace pas plus vite qu'un fantôme d'être humain). Il est généralement de couleur blanchâtre, mais il existe aussi des fantômes bleus ou verts (mais toujours très pâle).

Mode de vie et comportement : le fantôme est un être relativement tranquille et timide qui passe tout son temps libre à hanter le lieu où il est mort. Il est par contre très agressif à l'égard de ceux qui le pourchassent ou qui viennent envahir son lieu de repos. De par son apparence très discrète, il est aisé de se faire surprendre par un fantôme et, même s'il n'est pas très puissant, il peut tout de même faire peur à n'importe quel possédé.

Guerrier squelette

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	14	12	10	10

Compétences de combat

Attaque brutale	25%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	20%
Esquive	30%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	20%
Nage	5%
Repérage	15%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	24
Prestige (à gagner)	1
Dommages	F
Initiative	16
Armure	2

Description : le guerrier squelette est une sorte de croisement entre un chevalier squelette et un squelette humain. Il possède le plus souvent une armure en cotte de mailles et un armement fort varié. On compte autant de haches, de masses que d'épées. Certains portent même des armes à distance, bien que ce soit bien plus rare. A la différence des chevaliers, il est impossible de prendre un guerrier pour un humain normal puisque son armure ne cache jamais complètement son corps en os parfaitement poli.

Mode de vie et comportement : le guerrier squelette est un incorrigible amateur de combat au corps à corps. Il se jettera dans tout conflit armé avec un acharnement impossible à imaginer pour un être vivant (mais ce n'en est pas un). Il est hyperactif et ne s'arrête jamais de bouger lorsqu'il cherche un être humain à massacrer. Certains guerriers sont armés d'arcs ou d'arbalètes et sont plus vicieux que leurs collègues. Ils passent leur temps dans l'ombre et décochent leurs traits lorsqu'ils n'ont aucune chance de se faire repérer, comme le premier sniper venu.

Maître zombie

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	16	12	10	14	14

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	5%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Prestige (à gagner)	1
Dommages	F
Initiative	12
Armure	0

Description : le maître zombie est une créature très proche physiquement de n'importe quel autre zombie. En général, on le trouve au milieu de zombies normaux sur lesquels il semble d'ailleurs avoir quelques pouvoirs (de contrôle s'entend, mais cela reste à prouver). La plupart du temps, les maîtres zombies sont habillés très richement et ressemblent à des nécromanciens très puissants, même s'ils ne possèdent aucun pouvoir réel.

Mode de vie et comportement : comme les autres zombies, les maîtres zombies adorent la chair fraîche, qu'elle soit humaine ou animale. Ils sont trop intelligents pour pouvoir prendre le risque de tuer eux-mêmes et cherchent donc toujours la compagnie de zombies moins intelligents qu'eux et profitent des meurtres perpétrés par leurs « frères » pour se restaurer sans risquer de prendre des mauvais coups. C'est d'autant plus dommage que théoriquement les maîtres zombies sont des guerriers bien plus émérites que leurs confrères.

Momie

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	20	10	8	8	12

Compétences de combat	
Attaque brutale	20%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	10%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	40
Prestige (à gagner)	2
Dommages	G*
Initiative	8
Armure	2

* : plus une maladie de puissance 6+1d6.

Description : la momie est un être mort-vivant très particulier dont la puissance est sans commune mesure avec les morts vivants habituels. C'est tout d'abord un zombie à la chair complètement desséchée, dont le corps est plus ou moins couvert de bandelettes. Elles sont souvent sales et il est quelquefois possible de les confondre avec des vêtements déchirés. La meilleure façon de repérer une momie est d'ouvrir toutes grandes ses narines puisque la momie a été vidée de tous ses organes, qui ont été remplacés par des plantes aromatiques aux odeurs très fortes.

Mode de vie et comportement : une momie est agressive lorsqu'elle est dérangée et le simple fait de la rencontrer est déjà gênant pour elle (et donc pour les personnages-joueurs qui croisent son chemin). Rien ne sert de marcher silencieusement ou de tenter de lui parler pour échapper à sa colère puisqu'elle n'utilise pas ses yeux pour repérer les êtres vivants et qu'elle est assez bornée pour n'accepter aucun ordre d'un être vivant autre que le nécromancien qui l'a invoquée.

Organe explosif

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	4	8	8	2	2

Compétences de combat

Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	25%

Compétences secondaires

Acrobatie	15%
Course	5%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	8
Prestige (à gagner)	-
Dommages	F*
Initiative	10
Armure	0

* : voir aussi ci-dessous.

Description : l'organe explosif ressemble à s'y méprendre à un morceau d'organe particulièrement gros (ou plutôt gonflé). C'est généralement un foie ou un poumon, mais on trouve aussi des coeurs, des reins et des rates. Il se déplace en rampant sur le sol comme une grosse limace mais, lorsqu'il n'est pas contrôlé, il reste sans bouger là où le nécromancien l'a posé. Il est pratiquement impossible de le différencier d'un morceau d'organe normal et même un expert en médecine devra réussir un jet de Médecine difficile pour se rendre compte de la supercherie.

Mode de vie et comportement : lorsqu'il est laissé seul, l'organe n'agira (explosera) que s'il est touché par un être vivant. Comme il a été créé pour être déclenché par le nécromancien, il n'a que 10% de chances d'exploser par « erreur » chaque fois qu'il est touché. S'il explose, il cause des dommages de type F à tout individu situé à moins de trois mètres et inocule à toute personne ayant perdu au moins un point de vie à cause de l'explosion un poison de puissance 10+2d6.

Petit affreux

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	6	14	14	16	12

Compétences de combat

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	25%
Esquive	35%



Compétences secondaires	
Acrobatie	25%
Course	35%
Discrétion	45%
Nage	25%
Repérage	60%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	12
Prestige (à gagner)	-
Dommages	D
Initiative	16

Description : le petit affreux est une sorte de nabot mort-vivant, laid comme un pou, les cheveux en bataille et le corps complètement difforme. Créé à partir de morceaux de cadavres, il porte sur le corps des dizaines de cicatrices particulièrement profondes. Il marche avec aisance et parvient même à courir s'il en ressent le besoin. Il peut aussi rester sans bouger pendant des heures, attendant qu'un être humain passe et qu'il puisse ainsi le surprendre. Il mesure généralement un mètre de haut pour 10 kilogrammes.

Mode de vie et comportement : le petit affreux passe son temps libre à terroriser et à faire mal aux innocents et aux gens sans défense. Contre des adultes ou des individus armés, il prendra immédiatement la fuite sans demander son reste. Sa petite taille et sa grande vitesse font qu'il est particulièrement difficile à rattraper. Malgré cela, les petits affreux ne sont vraiment pas dangereux dans une situation normale. Ils sont dotés d'une parfaite vision de nuit.

Petit immonde

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	6	14	14	16	12

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	25%
Esquive	35%

Compétences secondaires	
Acrobatie	25%
Course	35%
Discrétion	45%
Nage	25%
Repérage	60%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	12
Prestige (à gagner)	-
Dommages	G
Initiative	16
Armure	0

Description : le petit immonde est proche, dans son apparence, d'un petit affreux. C'est une sorte de nabot mort vivant, laid comme un pou, les cheveux en bataille et le corps complètement difforme. Créé à partir de morceaux de cadavres, il porte sur le corps des dizaines de cicatrices particulièrement profondes. Son corps est totalement bouffi et il a de grandes difficultés à se déplacer. Il peut aussi rester sans bouger pendant des heures, attendant qu'un être humain passe et qu'il puisse ainsi le surprendre. Son odeur (la pourriture) est très facile à repérer. Il mesure généralement un mètre de haut pour 20 kilogrammes.

Mode de vie et comportement : le petit immonde est un être abject. Il passe son temps à vomir sur les êtres humains qu'il croise. Pour ce faire, il prend soin de monter sur le toit d'une maison ou dans un arbre et parvient à viser ceux qui passent en dessous. Son vomi est aussi puissant que le pire des acides et les dommages causés sont toujours très importants. Lorsqu'il ne vomit pas sur les êtres humains, le petit immonde passe une grande partie de son temps à effrayer les enfants qu'il croise mais ne les tue que rarement.

Serviteur macabre

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	20	2	2	2	2

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	15%
Nage	5%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	40
Prestige (à gagner)	-
Dommages	C
Initiative	2
Armure	0

Description : le serviteur macabre est un mort vivant dont l'apparence est relativement proche du zombie de base. Il est cependant différent à plusieurs points de vue. Tout d'abord, il possède une odeur fort agréable, légèrement doucereuse, créée à l'aide de plantes rares et odorantes. Ensuite, il se déplace, certes lentement, mais avec aisance et sans la démarche habituellement chaloupée du zombie de base. De plus, il est habillé de vêtements classe afin de mieux servir encore son maître nécromancien.

Mode de vie et comportement : le serviteur macabre, lorsqu'il n'est pas contrôlé, se charge de toutes les tâches ménagères du bâtiment où il est placé. Il fait la vaisselle, nettoie par terre, range les affaires du nécromancien, etc. Il ne combattra jamais qui que ce soit et est donc totalement inoffensif. Si on l'empêche de travailler ou si on casse ou détruit des affaires devant lui, il se mettra à hurler d'une voix caverneuse du plus bel effet. Ce n'est pas comme ça qu'il va se débarrasser des fusionnés...

Spectre

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	10	14	16	18	12

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%

Compétences secondaires	
Acrobatie	30%
Course	25%
Discrétion	40%
Nage	5%
Repérage	25%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	20
Prestige (à gagner)	2
Dommages	G
Initiative	18
Armure	NC

Description : le spectre est une créature non corporelle qui possède toutes les caractéristiques d'un monstre de combat. Son apparence est celle d'un guerrier totalement translucide, aux grands yeux brillants dans le noir et au corps totalement phosphorescent. Il est très difficile de ne pas le voir avant qu'il attaque, et les cris qu'il pousse avant d'attaquer n'arrangent rien.

Il peut voler, même s'il préfère généralement marcher comme s'il était encore en vie. Comme tous les êtres non corporels, il ne s'occupe pas des murs, portes fermées ou autres obstacles qui pourraient gêner son déplacement.

Mode de vie et comportement : le spectre est une créature qui recherche le combat à tout prix mais qui a la fâcheuse habitude de ne hanter qu'un secteur relativement peu étendu (une maison, un bosquet d'arbres, etc.). Il patrouille donc dans le secteur qu'il a choisi et attaque tous ceux qui croisent son chemin.

Il est prompt à l'attaque, même si ses adversaires sont bien plus nombreux. Il ne peut pas y avoir plusieurs spectres au même endroit puisqu'ils s'entendent très mal entre eux et changent de secteur si celui qu'ils ont choisi est déjà occupé.

Squelette animalier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	8	14	14	14	6

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	35%
Esquive	35%

Compétences secondaires	
Acrobatie	45%
Course	40%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	45%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	16
Prestige (à gagner)	-
Dommages	D
Initiative	16
Armure	0

Description : le squelette animalier est créé à partir du corps d'un animal carnassier (90% du temps). Lorsque ce n'est pas le cas, c'est que le nécromancien a besoin d'une monture et c'est le corps d'un cheval qui est utilisé. Dans les autres cas, c'est généralement un reptile des jungles de Vaeriel, un chat ou un chien (ce sont les seuls animaux carnassiers que l'on peut trouver en grande quantité dans les villes de Vaeriel). Ses os sont toujours parfaitement polis et son apparence est celle d'un squelette que l'on trouve dans les musées. Les caractéristiques données ci-dessus sont celles d'un chat.

Mode de vie et comportement : malheureusement pour ceux qui croisent leur chemin, les squelettes animaliers ne sont pas aussi immobiles que les squelettes que l'on peut trouver dans les musées. Ils se comportent totalement comme la version « vivante » de la créature et peuvent donc attaquer des êtres vivants si l'envie leur en prend.

La seule chose qu'ils ne peuvent pas faire, c'est ingérer la viande des êtres qu'ils tuent et ils passent donc leur temps à tuer sans prendre le temps de profiter des proies qu'ils ont mises à mal.

Squelette géant

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	16	10	10	10	8

Compétences de combat

Attaque brutale	35%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	10%
Nage	5%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	32
Prestige (à gagner)	2
Dommages	H
Initiative	10
Armure	1

Description : le squelette géant n'est pas la version mort-vivante d'un géant tel qu'on l'entend d'habitude. Il n'existe en fait aucun géant sur Vaeriel (et sur Tanaephis d'ailleurs). Le squelette géant est donc magiquement agrandi avant d'être transformé en mort vivant. La procédure est compliquée mais donne de bons résultats, la plupart des squelettes géants atteignant plus de 3 mètres et ayant une force considérable. Il est toutefois difficile à camoufler (je vous rappelle que les nécromanciens sont censés être hors-la-loi et donc discrets).

Mode de vie et comportement : le squelette géant possède un caractère fort débonnaire pour une créature de cette puissance. Il est lent à la réaction et passe le plus clair de son temps droit comme un i, sans bouger, et ne s'anime que lorsque son maître lui en donne l'ordre. Par contre, s'il est attaqué, il empoignera la première arme venue et tapera sur tout ce qui bouge jusqu'à ce que, justement, plus rien ne bouge. Cette créature reste donc un mort vivant très dangereux.

Squelette humain

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	8	14	14	8	8

Compétences de combat

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	35%
Esquive	35%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	20%
Nage	5%
Repérage	15%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	16
Prestige (à gagner)	1
Dommages	F
Initiative	18
Armure	0

Description : le squelette humain est l'une des créatures les plus simples à invoquer, même pour un nécromancien débutant. Il a l'apparence d'un cadavre humain sans peau, ni chair, ni vêtements. Il peut passer pour un squelette normal, d'autant qu'il n'est pas bien vivace lorsqu'il n'est pas contrôlé. Cette créature est donc l'arme idéale pour un nécromancien qui privilégie la discrétion sur la force brute. Il ne porte jamais aucun élément d'armure.

Mode de vie et comportement : rien ne permet de distinguer un squelette normal d'un squelette animé de ce type. Il passe le plus clair de son temps en tas dans un coin et ne se forme en tant que mort vivant que s'il perçoit la présence d'êtres vivants (à une portée moyenne de 5 mètres). Ses os se lient alors en un corps animé et il brandit la première arme qui passe à sa portée (aucune arme à distance : il est trop idiot pour en utiliser). S'il n'en trouve pas, son bras droit arrache son bras gauche et s'en sert comme d'un gourdin. On murmure que dans certains cas, un squelette peut s'arracher la tête pour la lancer sur un être vivant qu'il ne peut atteindre avec une arme de contact normale.

Succube

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	8	16	16	16	16

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	35%
Esquive	35%
Compétences secondaires	
Acrobatie	45%
Course	25%
Discrétion	45%
Nage	25%
Repérage	45%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	16
Prestige (à gagner)	1
Dommages	F
Initiative	16
Armure	0

Description : la succube est un mort vivant qui prend l'apparence d'une très jolie femme à la peau de lait et aux cheveux noirs comme un corbeau. Il est très difficile de la différencier d'une femme humaine, bien qu'elle possède deux différences majeures : son corps est terriblement glacé et ne monte jamais à plus de 5°. De plus, elle dégage une horrible odeur de cadavre, de putréfaction et de terre meuble fraîchement retournée. La plupart des nécromanciens couvrent leur « protégée » de parfums extrêmement capiteux. Pour la température corporelle, ils font avec, c'est dire si la plupart sont déjà sacrement jetés.
Mode de vie et comportement : une succube est utilisée par un nécromancien comme un objet sexuel qui ne risque pas de le dénoncer aux autorités vaereliennes. Il arrive quelquefois qu'il l'envoie pour une mission d'espionnage dans le monde des vivants, mais cela n'a tout de même pas trop de chances de marcher. Lorsqu'elle n'est pas contrôlée, la succube cherche à avoir des relations sexuelles avec les êtres vivants qu'elle peut croiser. Durant l'acte, si elle n'est pas contrôlée, elle a la fâcheuse habitude de mordre son ou sa partenaire afin de lui sucer le sang.

Vengeur toxique

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	14	10	8	8	8

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	5%
Esquive	15%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	25%
Repérage	5%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	28
Prestige (à gagner)	1
Dommages	F*
Initiative	8
Armure	4

* : l'acide cause 2d10 points de dommages supplémentaires pour chaque attaque touchée.

Description : le vengeur toxique est un zombie entièrement rempli d'un acide particulièrement corrosif. Il est énorme, comme s'il avait été obèse dans sa vie précédente ou s'il était mort noyé et était resté longtemps sous l'eau. Ses orifices corporels suppurent de l'acide et il peut même faire des trous dans le sol s'il reste trop longtemps au même endroit. Ses vêtements sont toujours en lambeaux, le plus souvent percés de multiples zones où l'acide a fait son office.
Mode de vie et comportement : le vengeur toxique passe son temps à marcher de long en large, pour éviter de dissoudre l'emplacement où il se trouve. Malheureusement, les traces qu'il laisse sur le sol sont toujours relativement

profondes et il est inutile pour lui d'espérer fuir sans laisser de traces visibles. Il hait les êtres vivants et fait tout pour les dissoudre, le plus souvent en leur crachant de grosses boules d'acide à la figure.

Vermine mort-vivante

FO	EN	AG	RA	PE	VO
2	2	10	10	10	2

Compétences de combat	
Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%

Compétences secondaires	
Acrobatie	10%
Course	10%
Discrétion	50%
Nage	5%
Repérage	5%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	4
Prestige (à gagner)	-
Dommages	B
Initiative	10
Armure	0

Description : ces créatures sont toujours très nombreuses et peuvent prendre la forme de toutes les créatures dites nuisibles décrites dans le chapitre sur les nécromanciens. Cela inclut les rats, les cafards et les crapauds, mais on peut aussi imaginer une nuée de vermine mort-vivante sous la forme de corbeaux ou même de grosses mouches à viande. Leur nature mort-vivante est facile à distinguer puisqu'ils sentent horriblement mauvais, pire encore que la plus mal lavée des succubes et on les repère souvent à l'odeur avant même de les apercevoir.
Mode de vie et comportement : la vermine mort-vivante se déplace toujours en groupe d'une centaine d'individus (plus ou moins selon le type exact de vermine). Ils passent le plus clair de leur temps cachés, ne prenant le risque de sortir au grand jour que lorsque la faim les tiraille. A la différence de nombre d'autres morts vivants, la vermine est obligée de se nourrir, mais ne le fait qu'en absorbant les denrées qu'elle était censée dévorer étant vivante. Ainsi, les rats attaqueront les semailles, tandis que les cafards s'attaqueront à tout ce que peut contenir un placard.

Zombie animalier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	16	10	10	10	6

Compétences de combat	
Attaque brutale	15%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires	
Acrobatie	15%
Course	5%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	45%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	32
Prestige (à gagner)	-
Dommages	D
Initiative	10
Armure	1

Description : le zombie animalier est la forme « à viande » du squelette du même nom. Il prend donc l'apparence d'un animal carnivore similaire, c'est-à-dire un chien, un chat ou un reptile des jungles de Vaeriel. Les nécromanciens n'utilisent pas de chevaux zombies, surtout parce qu'ils ne sont pas assez rapides pour leurs besoins. Certains zombies animaliers sont invoqués à l'aide d'animaux à peine pourris et il est tout à fait possible de les faire passer pour des animaux vivants (enfin, à condition de tomber sur un spectateur pas trop exigeant).
Mode de vie et comportement : le zombie animalier est très agressif et peut causer des dommages importants à un être vivant, même s'il s'agit d'un chat zombifié (souvenez-vous du

film : Herbert West, Réanimateur). Pour le reste, ces créatures sont très promptes à adopter des tactiques de guérilla si leurs adversaires sont trop nombreux et certaines essaient même de chasser en meutes, comme lorsqu'elles étaient encore vivantes. La seule façon de leur échapper est de prendre ses jambes à son cou : les zombies animaliers ne sont pas aussi rapides que leurs équivalents vivants.

Zombie de feu

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	20	6	6	6	2

Compétences de combat

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	40
Prestige (à gagner)	1
Dommages	E*
Initiative	6
Armure	1

* : s'il est en feu, le zombie cause 2d10 points de dommages supplémentaires. Lorsqu'il explose, il cause des dommages de type F à toute cible se trouvant dans un rayon de 5 mètres.

Description : le zombie de feu ressemble de prime abord à un zombie tout à fait normal. Ensuite, quand on parvient à distance respectable, on peut sentir une odeur très étrange qui n'est pas sans rappeler les torches de nos sympathiques personnages-joueurs (lorsqu'ils explorent des cavernes). Encore de plus près, on peut voir que le mort vivant est enduit d'une couche de matière inflammable translucide. La bouche du zombie est toujours à demi-ouverte et on aperçoit à l'intérieur une pierre à briquet.

Mode de vie et comportement : le zombie de feu ne comprend pas vraiment les ordres que le nécromancien lui donne, préférant utiliser deux sortes d'action : le déplacement dans le sens qu'on lui indique et le machônnement violent de la pierre à briquet qu'il a dans la bouche. Le résultat est toujours simple : après deux ou trois machônnements, le zombie prend feu et se jette au milieu de ses adversaires. Il explose quelques secondes plus tard en projetant de la matière inflammable et collante sur tous ses ennemis. Lorsqu'il n'est pas contrôlé, le zombie de feu reste droit comme un i sans bouger ni chercher à dévorer qui que ce soit. S'il est attaqué, il y a 10% de chances par tour que le zombie pète les plombs et mâchonne la pierre à briquet déclenchant par là même sa mise à feu.

Zombie épineux

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	20	6	6	6	2

Compétences de combat

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires

Points de vie	40
Prestige (à gagner)	1
Dommages	G
Initiative	6
Armure	2

Description : physiquement, le zombie épineux est très différent de son collègue normal. Il est entièrement nu et porte sur tout le corps des pointes d'environ 5 cm de long. Un observateur extérieur pourrait croire qu'une plante à épines pousse dans son corps et transperce sa peau. En

fait, chaque pointe est métallique et est implantée magiquement dans le corps de la créature. Cela lui donne un aspect horrifique important qui ne contraste pas avec les dommages qu'il cause une fois au contact.

Mode de vie et comportement : le zombie épineux se comporte comme le zombie normal et ne cherche qu'une chose : dévorer de la viande fraîche. Il aime aussi sucer le cerveau et boire le sang frais à même la veine. Il utilise ses faibles capacités de combat et de déplacement pour poursuivre sans relâche ses proies et utilise même quelquefois des outils primitifs pour arriver à ses fins (il peut par exemple utiliser un gourdin pour frapper sur une porte afin de la briser et atteindre les êtres vivants qu'elle dissimule.

Zombie géant

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	20	6	6	6	2

Compétences de combat	
Attaque brutale	55%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	10%
Caractéristiques secondaires	
Points de vie	40
Prestige (à gagner)	2
Dommages	1
Initiative	6
Armure	2



Description : le zombie géant est, à l'instar du squelette géant, un mort vivant dont la taille est augmentée magiquement afin que la puissance physique de la créature soit plus importante. Pour ce qui est du zombie, le résultat est étonnant puisque cela donne un cadavre d'être humain de près de 3 mètres de haut (mais plus souvent 2,5 mètres). Son apparence, une fois agrandie, est particulièrement horrifique, d'autant que le sortilège grossit aussi les diverses vermines qui courent sur la peau putréfiée du zombie. Voir des asticots de 3 à 4 cm de long grouiller dans les plaies béantes est un spectacle pas ragoûtant du tout.
Mode de vie et comportement : le zombie géant se comporte comme le zombie normal et sa force herculéenne lui permet de dévorer des parties entières d'êtres vivants sans mâcher. Sa principale forme d'attaque consiste à démembrer vivant un humain et à dévorer tout rond les membres un par un. Quelquefois, lorsque la victime a de la chance, c'est la tête qui est dévorée en premier, mettant un terme immédiat à ses souffrances.

Zombie humain

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	20	6	6	6	2

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	40
Prestige (à gagner)	-
Dommages	E
Initiative	6
Armure	1

Description : le zombie est la créature mort-vivante la plus simple après le squelette. Il peut prendre des formes très différentes selon que le corps utilisé pour créer le zombie est pourri ou presque frais. Dans le premier cas, le résultat est horrible et il est difficile de prendre une telle créature pour un être humain normal. Dans le second, le nécromancien choisit de faire passer ses zombies pour des gardes du corps humains. Leur regard vide et leurs gestes malhabiles ne peuvent pas faire illusion longtemps.
Mode de vie et comportement : le zombie est créé pour servir le nécromancien mais lorsque ce dernier ne lui donne pas d'ordre, il retrouve son attitude normale et se met en chasse de sa nourriture favorite : la viande humaine, saignante de préférence. Bien entendu, il n'a pas réellement besoin de nourriture pour vivre mais c'est pour lui un plaisir infini, le seul qui lui reste après sa mort. Il fera tout pour en trouver, même si cela signifie utiliser des outils primitifs pour se tailler un chemin vers ses proies.

Zombie infecté

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	20	6	6	6	2

Compétences de combat	
Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires	
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires	
Points de vie	40
Prestige (à gagner)	1
Dommages	E*
Initiative	6
Armure	0

* : toute attaque touchée est accompagnée de l'injection d'un poison de puissance 10+1d10.

Description : cette créature porte les mêmes stigmates que les zombies normaux. Elle est d'aspect cadavérique et son odeur est difficilement supportable. Pour ajouter encore au look ignoble de ces créatures, les zombies infectés perdent fréquemment un espèce de jus verdâtre qui, semble-t-il, coule dans leurs veines malades. Cette substance est un poison violent et, puisque sa bouche et ses mains en sont couvertes, il est certain qu'un combat au contact avec une telle créature risque fort de se terminer en empoisonnement général.

Mode de vie et comportement : le zombie infecté se comporte comme un zombie normal, d'autant qu'il n'est pas conscient d'être si toxique. Il cherche donc sans se fatiguer de la viande fraîche à dévorer, comme le ferait son collègue au sang noir et coagulé.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	20	6	6	6	2

Compétences de combat

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%

Compétences secondaires

Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	10%

Caractéristiques secondaires

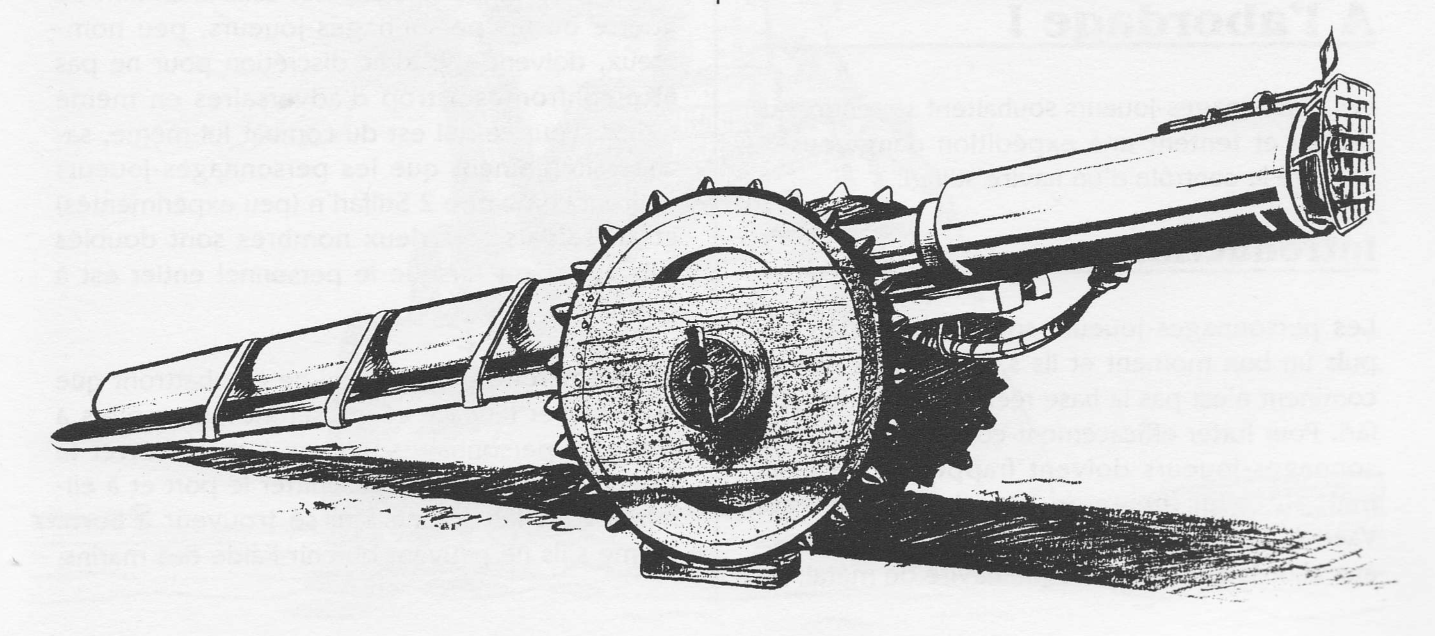
Points de vie	40
Prestige (à gagner)	1
Dommages	E*
Initiative	6
Armure	0

* : toute attaque touchée provoque la contamination de la victime par une maladie de puissance 15+1d6 (maximum 20).

Zombie putréfié

Description : le zombie putréfié est une version encore plus pourrie du zombie normal. Il est tellement décomposé qu'il est fréquent qu'il perde des morceaux sans le moindre choc ou combat. Au début, ce sont les cheveux qui tombent par poignées, puis les ongles et les dents se font la malle. Au final, le zombie peut même perdre un bras, une jambe ou quasiment la majorité de sa tête (en particulier la mâchoire inférieure).

Mode de vie et comportement : le zombie putréfié est souvent plus facile à repérer qu'un zombie normal (il n'est pas complet), mais son corps recèle des maladies souvent particulièrement terribles et il ne faut surtout pas prendre cette créature pour un zombie malformé ou même trop faible pour causer des dommages sérieux (difficile d'accorder un quelconque crédit aux capacités offensives d'un zombie sans bras qui se déplace à cloche-pied).





Chapitre 9
Idées de scénarios

Toutes les aventures présentées ci-après ne contiennent généralement pas les caractéristiques des PNJs communs et il est donc conseillé de prendre quelques fiches vierges près de soi en lisant les textes qui suivent afin de définir de façon chiffrée les caractéristiques des intervenants pas assez orignaux pour être décrits en détails.

A part les trois premiers qui sont obligatoirement à jouer en premier et qui sont mutuellement exclusifs, tous les scénarios décrits ci-après peuvent être joués indépendamment les uns des autres et dans n'importe quel ordre. Attention cependant : il est possible que, selon le camp que les personnages-joueurs choisissent, certains scénarios ne soient plus jouables après quelques séances de jeu. Prenez donc soin de réfléchir à la façon dont vous allez ordonner les aventures sur Vaeriel.

A l'abordage !

Les personnages-joueurs souhaitent se rendre sur Vaeriel et tentent une expédition dangereuse : prendre le contrôle d'un navire stilfari.

Introduction

Les personnages-joueurs sont sur Sulustan depuis un bon moment et ils s'aperçoivent que ce continent n'est pas la base réelle de la nation stilfari. Pour lutter efficacement contre eux, les personnages-joueurs doivent frapper où cela fait mal, au coeur même de la nation stilfari : sur Vaeriel. Après avoir observé les allées et venues aux abords d'un gigantesque navire de métal, les personnages-joueurs pensent qu'un abordage est possible, surtout lorsque les marins ne sont pas accompagnés par trop de soldats. Le jour J est prévu dans deux jours, vers 3 heures du matin. Reste encore à aiguiser les armes et fourbir les armures. Les personnages-joueurs peuvent avoir eu l'idée eux-mêmes ou, mieux encore, avoir été engagés par les rebelles au pouvoir en place (voir l'extension « Les voiles du destin »). Dans tous les cas, ils seront accompagnés par une bonne vingtaine de volontaires qui connaissent à peu près le maniement du bateau. Un assaut frontal est totalement à proscrire et les personnages-joueurs devront faire preuve de discrétion pour monter à bord sans être criblés de traits et de projectiles divers.

Réalisation

L'ambiance de ce scénario est celle d'un film de guerre où les personnages-joueurs, peu nombreux, doivent agir avec discrétion pour ne pas être confrontés à trop d'adversaires en même temps. Pour ce qui est du combat lui-même, sachez simplement que les personnages-joueurs devront combattre 2 Stilfari'n (peu expérimentés) et 20 soldats (ces deux nombres sont doublés s'ils attaquent lorsque le personnel entier est à bord).

Reste environ 50 marins qui ne combattront que pour sauver leur vie et qui seront même prêts à aider les personnages-joueurs à manoeuvrer le bateau s'ils parviennent à quitter le port et à éliminer tous les soldats qui se trouvent à bord. Même s'ils ne peuvent obtenir l'aide des marins,

il suffit que 5 alliés survivent pour que le bateau puisse quitter Sulustan et rejoindre Vaeriel sans encombre (ces navires sont énormes mais une grande partie des tâches est automatisée).

Lieux traversés

Le point de départ de l'aventure est un port, n'importe lequel (lire à ce sujet « Les voiles du destin »), mais il est conseillé d'en choisir un qui n'abrite pas trop de soldats en dehors des gardes en poste sur le bateau. L'attaque aura certainement lieu de nuit et il sera aisé de monter sur le navire et de larguer les amarres avant que tout le port ne tombe sur les personnages-joueurs.

Le deuxième lieu important est l'océan qui se trouve entre Sulustan et Vaeriel. A moins que le maître de jeu n'en décide autrement, cette grande étendue d'eau sera calme et aucun danger ne viendra contrecarrer les plans des personnages-joueurs (tout du moins venant de la mer).

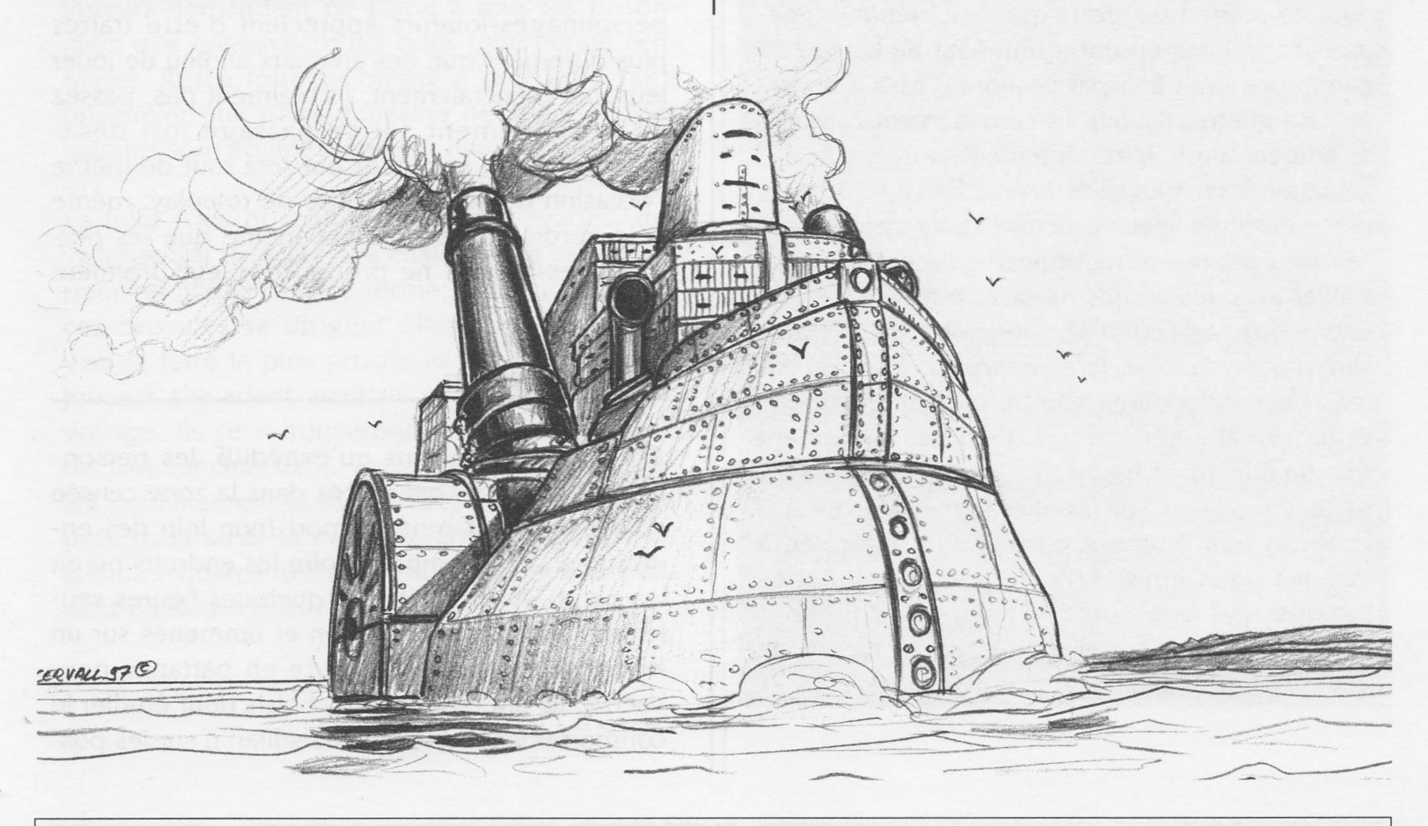
Le troisième lieu est le navire lui-même. Il fait généralement une bonne trentaine de mètres de long, possède 5 ou 6 ponts et est propulsé par deux grandes roues à aubes, elles mêmes actionnées par un grand brasier où brûlent des centaines de stères de bois.

Le dernier lieu important est l'endroit où les personnages-joueurs vont tenter d'aborder Vaeriel. Nous leur conseillons le port qui se trouve à l'entrée du canal souterrain qui relie l'océan à Palok. Il est relativement loin des villes Vaereliennes et sa garnison n'a pas l'habitude de voir arriver un bateau plein de barbares assoiffés de sang.

Personnages rencontrés

Les PNJs que les personnages-joueurs vont le plus côtoyer sont les rebelles qui se sont engagés dans cette aventure avec eux. Ils savent bien utiliser les machines nécessaires au bon déplacement du bateau, mais sont moins intéressés par le combat. Ils prendront les armes si les personnages-joueurs ont des problèmes, mais ne monteront pas eux mêmes des attaques s'ils risquent d'être confrontés aux soldats et aux Stilfari'n à bord. Ils sont armés d'épées et d'armes à distance de faible puissance (lance-pierres ou frondes).

Les soldats sont équipés assez légèrement, avec des cottes de mailles et des épées longues. Ils préféreront néanmoins combattre de loin avec des arbalètes ou, tant qu'ils ne sont pas montés à bord, attaquer les personnages-joueurs et leurs



alliés avec les armes lourdes disséminées vers le pont (mitrailleuses pour la plupart). Ces armes sont fixées de telle façon qu'elles ne peuvent pas être utilisées contre quelqu'un qui se trouve à bord.

Les Stilfari'n, quant à eux, ne disposent d'aucune arme pensante et resteront donc à l'arrière pour diriger leurs troupes. Ils ne se rendront sous aucun prétexte et sont prêts à abattre tout marin ou soldat qui voudrait déserter.

Les derniers acteurs du scénario sont les marins vaereliens qui combattront s'ils y sont forcés (avec des armes improvisées, telles que harpons ou haches servant à couper le bois utilisé dans les fourneaux), mais qui pactiseront facilement avec les personnages-joueurs si ces derniers leur promettent la vie sauve et les traitent correctement. Leur job est de faire se déplacer le bateau et c'est la seule chose qu'ils savent vraiment faire.

Complications

Le maître de jeu peut rendre ce scénario plus difficile en modifiant quelque peu tout ce qui vient d'être dit. Une des options les plus intéressantes consiste à transformer les marins en soldats et s'arranger pour que les personnages-joueurs, trahis, pensent monter sur un bateau de commerce pour finir par prendre d'assaut un navire de guerre. Ils finiront certainement capturés et on peut ainsi filer directement vers le scénario « Esclaves en partance pour l'Enfer ». D'autre part, le bateau peut être pris dans une terrible tempête et les personnages-joueurs devront s'allier avec les marins (peut-être même les soldats, voire les Stilfari'n) pour que tous ne finissent pas par le fond. Pire encore, les cales du bateau peuvent contenir n'importe quelle saloperie et un remake « marin » d'Alien est totalement imaginable pour bien faire flipper les personnages-joueurs et leur donner l'envie de rester à terre un bon moment par la suite. L'arrivée à Vaeriel peut aussi être semée d'embûches lorsque, par exemple, le navire des personnages-joueurs est arraisonné par un navire de guerre en patrouille.

Esclaves en partance pour l'Enfer

Après plusieurs mois de combats sur Sulustan, les personnages-joueurs sont finalement capturés, torturés et condamnés à mort. Mais les autorités vaereliennes ont décidé de faire un exemple et de déporter les personnages-joueurs vers Vaeriel.

Introduction

Après plusieurs mois de combats contre toutes les forces armées de Vaeriel, les personnages-joueurs sont finalement capturés et jetés en prison. Ils sont torturés par les Stilfari'n qui veulent à tout prix connaître leurs contacts avec les rebelles issus directement de Sulustan. Après quelques jours de sévices, les personnages-joueurs finissent par parler (ou pas d'ailleurs, cela n'a guère d'importance) et sont condamnés à mort. La façon dont les personnages-joueurs sont capturés dépend de leur attitude habituelle. Ils tombent dans une embuscade s'ils sont relativement discrets ou finissent par ployer sous les dizaines de cadavres si leur habitude est de trancher les têtes à qui mieux mieux. La suite pourra être décrite plus ou moins rapidement si vos personnages-joueurs apprécient d'être traités plus durement que des animaux au lieu de jouer leur rôle (généralement, ils n'aiment pas, passez donc rapidement sur ce passage fort désagréable). Reste le procès qui sera tout de même l'occasion d'une bonne dose de roleplay, même si le verdict est écrit avant même que les personnages-joueurs ne prononcent leur première phrase.

Réalisation

Après un procès plus qu'expéditif, les personnages-joueurs seront placés dans la zone censée abriter les condamnés à mort (non loin des endroits où on les empale, voire les endroits où on les pend). Ils en sont tirés quelques heures seulement avant leur exécution et emmenés sur un immense vaisseau de guerre en partance pour Vaeriel. Ils ont en effet été choisis pour étudier le comportement des pouvoirs stilfari'n sur les pos-

sédés ou les porteurs d'armes (selon les cas). Ils seront certainement tués après quelques semaines de recherches (ne leur laissez aucun espoir de ce côté). Il leur faudra donc se libérer sur le bateau et parvenir à en prendre le contrôle avant leur arrivée sur Vaeriel. Reste à savoir comment ils vont s'y prendre. On peut imaginer plusieurs méthodes :

La planque : une fois évadés (ce n'est pas difficile puisqu'une fois à bord, les soldats sont paradoxalement assez peu nombreux et ne s'inquiètent pas de ce que les personnages-joueurs peuvent faire), les personnages-joueurs pourront certainement se planquer dans les soutes qui sont vraiment immenses. Ils pourront même y trouver de l'aide en la personne d'autres prisonniers, dont certains sont là depuis des lustres (plusieurs voyages). On pourra même croiser un nécromancien qui vient de reconstruire son laboratoire et qui commence à invoquer à tout va.

La prise de contrôle : une fois évadés, les personnages-joueurs vont jouer les chasseurs de tête et capturer ou tuer les Stilfari'n qui se trouvent à bord. Cela risque d'être un peu chaud, mais une fois ces leaders éliminés, les marins et les soldats restants pourront certainement être gardés sous contrôle, surtout si les personnages-joueurs demandent de l'aide à tous les prisonniers que contenaient les cales (une bonne centaine). Reste tout de même à tuer ou à faire prisonnier une demi-douzaine de Stilfari'n dont certains sont équipés d'armes intelligentes.

La fuite : les prisonniers, une fois évadés, devront tenter de voler une chaloupe de sauvetage pour rejoindre la terre ferme. Le hic, c'est que ces capsules se dirigent elles-mêmes et iront vers la terre la plus proche (si les personnages-joueurs s'évadent avant la première moitié du voyage, ils se retrouveront comme deux ronds de flan sur Sulustan). Cette méthode d'évasion est certainement la moins risquée et la plus rapide mais aussi la moins intéressante des trois (simuler quatre fusionnés dans un radeau pendant plusieurs jours c'est pas terrible).

Lieux traversés

Le point de départ de l'aventure est un port, n'importe lequel (lire à ce sujet « Les voiles du destin »), mais il est conseillé d'en choisir un qui abrite de grand nombre de Stilfari'n et, surtout, une prison de grande taille. L'arrestation pourra avoir lieu plus loin mais les personnages-joueurs seront torturés et jugés dans ce port.

Le deuxième lieu important est l'océan qui se trouve entre Sulustan et Vaeriel. A moins que le maître de jeu n'en décide autrement, cette grande étendue d'eau sera calme et aucun danger ne viendra contrecarrer les plans des personnages-joueurs (tout du moins venant de la mer).

Le troisième lieu est le navire lui-même. Il fait généralement une bonne quarantaine de mètres de long, possède 7 ou 8 ponts et est propulsé par deux grandes roues à aubes elles-mêmes actionnées par un grand brasier où brûlent des centaines de stères de bois. L'équipage est relativement important par rapport à un navire civil. Il contient en plus une centaine de prisonniers.

Le dernier lieu important est l'endroit où les personnages-joueurs vont tenter d'aborder Vaeriel. Nous leur conseillons le port qui se trouve à l'entrée du canal souterrain qui relie l'océan à Palok. Il est relativement loin des villes vaereliennes et sa garnison n'a pas l'habitude de voir arriver un bateau plein de barbares assoiffés de sang. S'ils arrivent en capsule de sauvetage, ils se retrouveront soit sur une côte de Sulustan, soit directement dans le port de Palok (une bonne dose de baston à l'arrivée est à prévoir).

Personnages rencontrés

Les soldats sont équipés assez légèrement, avec des cottes de mailles et des épées longues. Ils préféreront néanmoins combattre de loin avec des arbalètes et des arcs. Certains possèdent des armes lourdes mais qui ne peuvent pas être utilisées dans les endroits étroits (comme les coursives du bateau par exemple). On en compte au moins 80 à bord d'un vaisseau militaire typique.

Les Stilfari'n, quant à eux, disposent de quelques armes pensantes et resteront généralement à l'arrière pour diriger leurs troupes. Ils ne se rendront sous aucun prétexte et sont prêts à abattre tout marin ou soldat qui voudrait déserter. Ils disposent d'un secteur terriblement bien défendu où ils pourront soutenir un siège si besoin est (mais de cet endroit, ils ne pourront pas diriger le bateau).

Les marins vaereliens ne combattront que s'ils y sont forcés (avec des armes improvisées telles que harpons ou haches servant à couper le bois utilisé dans les fourneaux), mais pactiseront facilement avec les personnages-joueurs si ces derniers leur promettent la vie sauve et les traitent correctement. Leur job est de faire se déplacer le bateau et c'est la seule chose qu'ils savent vraiment faire.

Les derniers acteurs du scénario sont les prisonniers que les personnages-joueurs peuvent libérer afin d'avoir quelques alliés lors de la bataille générale. Sur les 100 prisonniers, à peine 30 peuvent manier correctement les armes, même si une soixantaine tenteront d'aider les personnages-joueurs selon leurs moyens. Ils seront solidaires, au moins au début, mais il faudra ensuite une bonne dose de commandement pour diriger tout ce petit monde. Il y a environ 5% de chances que les personnages-joueurs y trouvent un ou deux fusionnés qui pourront donc les épauler plus que correctement dans leur lutte contre les soldats du bord.

Complications

Le maître de jeu peut rendre ce scénario plus difficile en modifiant quelque peu tout ce qui vient d'être dit. Le bateau peut, par exemple, être pris dans une terrible tempête ou attaqué par un monstre marin énorme et les personnages-joueurs devront s'allier avec les marins (peut-être même aussi avec les soldats, voire les Stilfari'n) pour que tous ne finissent pas par le fond. Pire encore, les cales du bateau peuvent contenir n'importe quelle saloperie et un remake « marin » d'Alien est totalement imaginable pour bien faire flipper les personnages-joueurs et leur donner l'envie de rester à terre un bon moment par la suite (cette option a déjà été présentée dans la version précédente, prenez donc soin de ne pas leur faire le coup deux fois de suite).

Passagers clandestins

Un vaisseau stilfari est immense et les personnages-joueurs ont eu une idée : saboter le navire de l'intérieur. Malheureusement pour eux, le vaisseau part alors qu'ils sont à bord et ils doivent attendre d'atteindre la terre pour mettre leur plan à exécution.

Introduction

La lutte des rebelles sur Sulustan fait rage et les personnages-joueurs sont de la partie. La dernière lubie des rebelles est d'attaquer, de prendre le contrôle et de saborder les navires stilfari'n. C'est une action fort dangereuse et seuls les guerriers les plus émérites peuvent mener à bien une telle action. Le plan des rebelles paraît sans faille, mais les personnages-joueurs n'ont pas réellement le plein contrôle de l'action. Cela ne devrait pas les inquiéter mais c'est pourtant cela qui va leur coûter cher (et leur faire quitter le continent où ils se trouvent actuellement). L'attaque est prévue pour la nuit prochaine et les personnages-joueurs sont présentés aux quelques 10 rebelles moins puissants qui vont les accompagner. La mission semble simple bien que risquée et les personnages-joueurs attendent avec impatience le moment de passer à l'attaque. Si les personnages-joueurs tentent de se renseigner ou de changer les plans, arrangez-vous pour qu'un contretemps (une attaque stilfari par exemple) les empêche de modifier quoi que ce soit à leur plan initial.

Réalisation

Le début du plan se déroule comme prévu et les personnages-joueurs (ainsi que leurs 10 alliés) ne sont pas réellement inquiétés par les gardes et les marins qui se trouvent sur le navire. C'est censé être un navire de guerre, mais toutes les forces armées ne se trouvent pas à bord au moment où les personnages-joueurs se lancent à l'attaque. Reste à trouver la salle des machines pour empêcher définitivement cette terrible

arme de guerre de fonctionner. Malheureusement pour eux, un Stilfari à bord (peut-être le seul) perçoit le risque et ne souhaite pas que le port entier explose après le sabordage du bateau. Pour lui, le seul moyen de limiter les dégâts est de sacrifier le navire en déclenchant son départ prématuré. Il lance alors les ordres visant à relever l'ancre alors que les personnages-joueurs poursuivent leur route dans les entrailles de la bête. Au départ, ils ne ressentent rien de précis puis, de plus en plus, ils ont l'impression d'être dans un bateau en mouvement. Lorsqu'ils parviennent à la salle des machines, ils doivent se rendre à l'évidence que le navire a quitté le port et que le saboter comme prévu reviendrait à signer leur arrêt de mort. La route prévue pour le bateau les mène sur Vaeriel... S'ils parviennent à maintenir un semblant d'ordre sur ce navire à l'abandon.

Lieux traversés

Le point de départ de l'aventure est un port, n'importe lequel (lire à ce sujet « Les voiles du destin »), mais il est conseillé d'en choisir un qui abrite de grands navires de guerre, ainsi que de nombreux vaisseaux de commerce (pour que le Stilfari ne souhaite pas faire sauter le bateau directement dans le port). Le port ne devra pas être trop bien gardé afin que les personnages-joueurs parviennent sans trop de problèmes à bord du bateau.

Le deuxième lieu important est l'océan qui se trouve entre Sulustan et Vaeriel. A moins que le maître de jeu n'en décide autrement, cette grande étendue d'eau sera calme et aucun danger ne viendra contrecarrer les plans des personnages-joueurs (tout du moins venant de la mer).

Le troisième lieu est le navire lui-même. Il fait généralement une bonne quarantaine de mètres de long, possède 7 ou 8 ponts et est propulsé par deux grandes roues à aubes elles-mêmes actionnées par un grand brasier où brûlent des centaines de stères de bois. L'équipage est relativement important par rapport à un navire civil. Grâce aux renseignements récupérés par les rebelles, les personnages-joueurs attaquent au moment où la garde est la moins nombreuse. On ne compte donc sur la navire qu'une vingtaine de soldats et un seul Stilfari. Les marins sont, par contre, tous à leur poste.

Le dernier lieu important est l'endroit où les personnages-joueurs vont tenter d'aborder Vaeriel. Nous leur conseillons le port qui se trouve à l'entrée du canal souterrain qui relie l'océan à Palok. Il est relativement loin des villes vaereliennes et sa garnison n'a pas l'habitude de voir arriver un bateau plein de barbares assoiffés de sang. S'ils arrivent en capsule de sauvetage, ils se retrouveront soit sur une côte de Sulustan, soit directement dans le port de Palok (une bonne dose de baston à l'arrivée est à prévoir).

Personnages rencontrés

Les soldats qui se trouvent à bord du navire sont en poste depuis 6 mois et n'ont pas encore eu le temps de descendre se reposer un peu. Le moral est au plus bas et il est rare qu'ils soient équipés convenablement. En théorie, ils ont chacun une cotte de mailles, une épée longue et une arbalète mais au final, ils risquent de ne disposer que d'une épée longue. Ils pourront s'habiller en quelques minutes ou récupérer leur arbalète en quelques secondes (avec les carreaux idoines). Le début de l'assaut risque donc d'être un peu chaotique et c'est à ce moment précis que les pertes seront les plus importantes dans les rangs des soldats.

Le seul Stilfari à bord est encore débutant et relativement mal préparé à l'attaque qui va se dérouler devant lui. Les personnages-joueurs ne le verront que lorsque le navire sera loin des côtes de Sulustan et lorsqu'il faudra commencer à trouver un moyen pour diriger le bateau sur les mers (non contrôlé, un bateau stilfari peut rapidement chavirer une fois en haute mer).

Les marins vaereliens ne combattront que s'ils y sont forcés (avec des armes improvisées telles que harpons ou haches servant à couper le bois utilisé dans les fourneaux), mais pactiseront facilement avec les personnages-joueurs si ces derniers leur promettent la vie sauve et les traitent correctement. Leur job est de faire se déplacer le bateau et c'est la seule chose qu'ils savent vraiment faire.

Complications

Les aventures qui vont se dérouler à bord, une fois le bateau en pleine mer, sont plutôt calmes par rapport aux combats du début du scénario. Les personnages-joueurs devront d'abord se mettre les marins dans la poche puis, s'ils sont bons diplomates, dealer avec le Stilfari pour que le voyage se déroule sans aucune trahison de quelque côté que ce soit. Malgré cela, il est possible que le navire soit le théâtre d'événements bien étranges. Les soutes peuvent contenir des tas de choses bizarres : un nécromancien qui comptait voyager sans se faire repérer, un monstre semi-marin qui a élu domicile dans les endroits les plus sales du navire ou encore des prisonniers qui ne désirent qu'une seule chose : être libres. Certains maîtres de jeu peuvent même délirer en prévoyant que plusieurs armes pensantes qui ont la ferme intention de mener la vie dure aux personnages-joueurs se trouvent à bord. Tout ce que vous pourrez imaginer pour animer un peu le voyage sera le bienvenu (les quelques soldats et le Stilfari débutant ne seront pas amusants bien longtemps).

Premiers contacts

Les personnages-joueurs viennent d'arriver sur Vaeriel et débarquent dans les jungles qui entourent les sept villes des Stilfari'n. Après s'être échappés du bateau qui les a amenés sur ce nouveau continent, ils partent à la découverte de ce nouveau monde.

Introduction

Les personnages-joueurs sont parvenus à quitter le bateau qui les a amenés sur Vaeriel avant que le gigantesque vaisseau n'entre dans le canal qui relie l'océan au principal port de l'Empire Vaerelien. Ils n'ont que quelques vêtements, une ou deux armes, et aucune vivre. Les conditions de vie sont donc fort précaires et il serait temps de trouver un moyen de subsister dans ce nouvel univers.

Tout ce qu'ils connaissaient avant est à réapprendre, sauf peut-être le sale caractère des Stilfari'n et leur armement technologique. Ils ne sont pas au bout de leurs surprises mais ceci est une autre histoire. L'introduction de ce scénario doit se dérouler comme la description des événements précédant leur arrivée sur la terre ferme. Le tout peut être joué en tant que prégénérique ou simplement raconté par le maître de jeu de la façon la plus précise possible. Les personnages-joueurs doivent vraiment vivre cette arrivée mouvementée et se rendre compte qu'ils ne possèdent plus rien du tout. C'est le sentiment de dénuement et de méconnaissance de l'endroit où ils se trouvent qui doit transpirer de cette première partie de l'aventure.

Réalisation

Les personnages-joueurs arrivent sur une plage qui n'est pas sans rappeler celle qu'a dû découvrir Robinson Crusoé. Elle est apparemment impénétrable et la seule présence de technologie (le canal enterré) est trop loin ou dans une région trop escarpée pour être rejointe. Le navire qui les a amenés là est bien loin et même si aucune forme de vie dangereuse n'est présente pour l'instant, cette jungle ne dit rien qui vaille aux personnages-joueurs. La première chose à faire est de trouver de quoi boire, une source ou, au pire, une mare d'eau douce. Sans cela, les naufragés sont condamnés à une mort certaine. Ils n'auront pas de mal à trouver une source d'eau douce, même s'ils ne parviendront à découvrir ni rivière ni fleuve. Cela étant fait, les personnages-joueurs pourront se rendre compte que la nourriture ne sera pas difficile à trouver. Il y a des petits animaux et des fruits à profusion.

Ils devront tout de même faire attention de ne pas s'empoisonner avec ces plantes aux couleurs et aux goûts attirants. Le problème commencera en fait quand les personnages-joueurs s'apercevront qu'ils ne sont pas les seuls prédateurs de cette jungle et que, question pyramide écologique, ils seraient même franchement vers le bas. Les vrais prédateurs sont ailleurs.

Lieux traversés

La plage devra être décrite par le maître de jeu comme un havre de paix qui semble tout droit sorti d'une représentation du paradis terrestre.

On n'y trouve guère de formes de vie (à part peut-être quelques crabes qui viennent pincer les fesses durant la nuit si on prend le risque de coucher à la belle étoile) et aucun carnivore dangereux.

La région proche du canal souterrain n'est pas accessible par les personnages-joueurs puisqu'elle se trouve à quelques kilomètres de là (et dans la jungle, un kilomètre égal une journée de marche harassante) et dans une région totalement chaotique où les roches aiguisées ne laissent aucune place aux plantes et aux animaux.

La jungle elle-même est l'endroit le plus intéressant et le plus vivant de ce scénario. C'est là que les personnages-joueurs vont découvrir l'ambiance de ce nouveau continent et l'esprit des scénarios qui vont s'y dérouler (au moins lors des quelques premières aventures). Elle est luxuriante, impénétrable et les bruits qu'elle génère sont totalement cacophoniques. Les petits lémuriens et les oiseaux se relaient en effet pour qu'il n'y ait jamais une seconde de silence. Mais c'est le pas lourd des reptiles carnivores qui va le plus frapper les personnages-joueurs. Cette partie de la jungle est tellement impressionnante que les personnages-joueurs n'auront, au moins au départ, aucun moyen de déterminer la taille de l'île (ou du continent) où ils se trouvent.

Personnages rencontrés

Dans un premier temps, ce sont les animaux inoffensifs qui frapperont le plus les personnages-joueurs. Ils sont partout et on peut en découvrir de toutes les tailles et de toutes les formes. Les mammifères et les oiseaux sont les plus nombreux (si l'on excepte, bien entendu, les insectes et arachnides) et, paradoxalement, les explorateurs ne pourront pas découvrir beaucoup de reptiles ou d'amphibiens. Ils comprendront rapidement pourquoi.

En effet, le deuxième type de créature vivante que les personnages-joueurs vont rencontrer sont les gigantesques reptiles qui rôdent dans ces jungles. Tous ne sont pas dangereux (encore que...) ou au moins tous n'ont pas faim lorsqu'ils croisent les aventuriers. Si le combat est inévitable, les personnages-joueurs devraient tout de même avoir le dessus, sauf contre les créatures les plus grandes (veillez à bien doser ces premières rencontres).

Le dernier type d'être vivant est l'indigène qui vit dans les jungles, généralement assez loin des plages. Si les explorateurs parviennent à les repérer, ils se rendront compte que ce ne sont pas des Stilfari'n de souche et qu'il doit s'agir d'une peuplade qui est arrivée ou qui était déjà là lorsque les Stilfari'n ont pris le contrôle de ce continent. En fait, à première vue, ce sont bien les indigènes qui contrôlent la jungle et pas les Stilfari'n, tout du moins lors des premières heures d'exploration.

Complications

Cette première aventure sur Vaeriel peut être compliquée à souhait. En lisant le chapitre concernant la faune de la jungle ou celui qui décrit en détail la vie des indigènes de Vaeriel, le maître de jeu peut extrapoler et faire vivre les personnages-joueurs pendant de longues semaines avant que ces derniers ne se rendent compte que le pire reste à venir et que leurs ennemis jurés, j'ai nommé les Stilfari'n, contrôlent une partie de ce continent et sèment la terreur tant qu'ils peuvent. Pire encore, le maître de jeu peut inclure dans cette aventure de « découverte » des intrigues plus complexes tirées des scénarios décrits ci-après. Si les personnages-joueurs sont de vrais brutes habituées à de la baston fréquente, n'hésitez pas à les combler en les faisant croiser la route d'énormes monstres reptiliens, quitte même à en créer vous-même si ceux décrits dans le chapitre du bestiaire sont un petit peu mous du genou.

Mission dans les ruines

Un mercenaire, ancien soldat vaerelien, dirige un petit port franc dans les jungles de Vaeriel. Les personnages-joueurs sympathisent avec lui mais l'arrivée de troupes d'élite oblige le dissident à abattre sa dernière carte. Mais avant cela, les personnages-joueurs devront réussir une mission très périlleuse dans les étendues désolées de Vaeriel.

Introduction

Après de longues semaines (voire des mois) d'errance dans les jungles de Vaeriel, les personnages-joueurs tombent sur une sorte de fortin où des Vaereliens côtoient sans problèmes des indigènes de la jungle. C'est une sorte de grand marché où tous peuvent troquer et vendre ce dont ils ont besoin. C'est assez policé puisque presque tout le monde est armé et l'ensemble fleure bon la démocratie. Les personnages-joueurs y sont accueillis sans aucun a priori et sont même enviés par les guerriers de l'endroit. Même s'ils ne possèdent presque rien, le chef de l'endroit, un certain Taurus, voit en eux des alliés de poids. Il les invite dans son repaire pour un bon repas et leur propose de devenir ses gardes du corps. Qu'ils acceptent ou pas, ils peuvent sympathiser avec l'individu qui se révèle être un Vaerelien rebelle (il y en a) recherché par toute l'armée stilfari. Il compte sur sa discrétion et sur la puissance de ses amis pour survivre, quitte à changer de camp de temps en temps (il l'a fait et le fera encore si c'est nécessaire). La vie au camp de base (cet endroit n'a pas réellement de nom à part le terme « camp » très souvent utilisé) est calme et tout semble parfait dans le meilleur des mondes.

Réalisation

Peu de temps après l'arrivée des personnages-joueurs, des scouts Vaereliens tombent sur le camp de base mais ne l'attaquent pas. Ils préfèrent retourner dans leur ville pour prévenir les autorités compétentes. Ces dernières décident d'une expédition punitive, conduite par des soldats d'élite, des Stilfari'n et des machines pensantes (le tout équipé léger pour pouvoir parcourir de nombreux kilomètres dans la jungle). Mais Taurus a des alliés un peu partout et sait, plusieurs semaines avant l'attaque, que son camp va être attaqué. Mais cette fois il ne veut pas céder un pouce et décide de se payer tout ce petit monde. Il doit avant cela découvrir les secrets d'une arme ancienne dont il a récupéré la plupart des morceaux mais dont il manque le plus important pour faire fonctionner l'ensemble. Il ne sait pas à quoi elle sert mais on l'a lui a décrite comme l'arme la plus puissante des temps anciens. Le dernier morceau manquant, une sorte de grand morceau de plastique noir où grouillent des composants électroniques, ne peut être trouvé dans la jungle et les espions de Taurus sont parvenus à savoir où il peut être trouvé : une fois le réseau de cavernes franchi, dans la zone désertique, on peut trouver un illuminé qui vend ce genre de plaques. Lui montrer l'arme devrait permettre de ramener le bon morceau et ainsi utiliser l'arme pour détruire l'armée vaerelienne. Il y a au moins deux semaines de trajet (pour l'aller et le retour) et les seuls individus assez fous et assez puissants pour se rendre au-delà des cavernes sont bien entendu les personnages-joueurs. Ce voyage va leur faire découvrir de nouveaux endroits et de nouveaux dangers.

Lieux traversés

La première partie du trajet est constituée par un voyage dans la jungle de Vaeriel. Les personnages-joueurs devront être accompagnés par quelques indigènes afin de prendre le chemin le plus court (sans une telle aide, le déplacement est entre quatre et dix fois plus long). Etant donné qu'ils doivent déjà avoir rencontré pas mal de reptiles géants depuis leur arrivée, arrangez-vous pour que ce voyage soit le plus calme possible.

La suite du voyage est constituée par la traversée des montagnes du bord du monde. Comme tous les autres voyageurs, les personnages-joueurs passeront par les cavernes et découvriront donc de nouvelles formes de vie et surtout de curieux champignons phosphorescents. Lisez à ce sujet la description des montagnes du bord du monde dans le chapitre intitulé « Vaeriel ». Une fois sortis de la caverne, les personnages-joueurs tomberont sur un décor tout à fait différent des jungles luxuriantes qu'ils ont désormais l'habitude d'arpenter.

Les étendues désolées sont très différentes des jungles de Vaeriel et dès leur sortie, le maître de jeu devra prendre soin de les leur décrire. Il peut même accompagner sa description de la vision lointaine d'un grand amas de ruines extérieures, qui trônent comme autant d'épouvantails dans

un champ de pierres et de sable. A la sortie de la caverne, les personnages-joueurs découvrent un camp constitué de grandes tentes, assez similaires à celles qu'utilisent les Batranobans sur Tanaephis. On peut y voir rôder plusieurs silhouettes sombres qui ne sont autres que des pillards vivant dans les ruines extérieures les moins dangereuses.

Personnages rencontrés

Le camp est dirigé par un certain Amoul qui connaît l'arme dont disposent les personnages-joueurs et peut en effet leur fournir la pièce manquante pour la modique somme de 300 canines (les personnages-joueurs disposaient d'un budget de 500 canines). Une bonne séance de marchandage devrait permettre de réduire encore ce prix si les personnages-joueurs sont vraiment bons commerçants. Les hommes qui accompagnent Amoul sont des pillards sans foi ni loi qui ont l'habitude de combattre et la puissance apparente des personnages-joueurs ne leur fera pas peur du tout. La vie de ces nomades est dure et les personnages-joueurs peuvent apprendre d'eux les principes de la survie en ces endroits désolés : on ne sait jamais, cela peut servir.

La faune qui rôde dans les cavernes et les individus qui peuvent y être rencontrés sont décrits dans le chapitre concernant Vaeriel. A vous de les utiliser à bon escient, sans que cette partie du scénario ne soit la plus difficile. En fait, le but de cette aventure est de décrire en douceur une nouvelle partie du monde de Vaeriel et pas de tuer tous les personnages-joueurs dans les sombres couloirs des cavernes des montagnes du bord du monde.

Complications

Les complications dans ce scénario sont faciles à imaginer, principalement en ce qui concerne les effets de l'arme réparée par Amoul pour Taurus. La façon la plus simple de résoudre le problème est que cette arme ne fonctionne pas. La seconde façon, la plus amusante sans aucun doute, est que l'arme tant convoitée se révèle n'être qu'un... poste de télévision. Sur le grand écran, uniquement des parasites et aucun des personnages-joueurs du monde de Bloodlust ne comprendra pourquoi c'est censé être l'arme la plus puissante qui soit. Il n'en sera certainement pas de même pour les joueurs. Moins amusant, l'arme peut être une sorte de machine infernale qui mettra le feu à la jungle et qui attirera ainsi les Stilfari'n dans une embuscade. Si la machine ne fonctionne pas (pour quelque raison que ce soit), Taurus et ses hommes se défendront le mieux possible et finiront tout de même par fuir dans la jungle qui se refermera derrière eux et qui leur permettra de courir pour combattre un autre jour.

Le temple des dinosaures

Les personnages-joueurs, poursuivis par des troupes vaereliennes en campagne, tombent sur un immense temple dédié à une divinité reptilienne. Alors qu'ils y pénètrent, les personnages-joueurs s'aperçoivent que les soldats vaereliens ne les suivent pas.

Introduction

Voyage dans la jungle. La chaleur moite et les sons distordants des animaux font de ce petit voyage un vrai calvaire. Les armures de fer, pour ceux qui en portent, sont rapidement insupportables. Tout d'un coup, au détour d'une clairière les personnages-joueurs aperçoivent une Shakran et c'est le signe évident d'un problème. Avant qu'elle ait pu être détruite, la boule s'enfuit entre les arbres et, bientôt, ce sont des pas de soldats vaereliens que résonne la forêt. La poursuite s'engage et les personnages-joueurs n'ont pas d'autre choix que de fuir, au hasard, droit devant eux. On peut imaginer qu'une petite escarmouche leur donne un petit aperçu de ce qui se passerait s'ils ralentissaient. Les bosquets et les marigots succèdent aux touffes de grandes plantes inconnues. Et tout d'un coup, apparaît devant les personnages-joueurs ébahis un énorme bâtiment de pierre, à peine abîmé par les plantes qui courent sur sa façade. Cela ressemble à un temple et la grande entrée n'est qu'un oeil mort sur le visage d'un cyclope. Les

pas des soldats se rapprochent dangereusement et les personnages-joueurs pénètrent dans le temple pour s'y défendre une bonne fois pour toutes.

Réalisation

Le lieu où viennent de pénétrer les personnages-joueurs est un temple construit par les indigènes de Vaeriel et dédié aux créatures reptiliennes de la forêt. Au moment même où ils y entrent, les soldats encerclent l'édifice et commencent à en faire le siège. Un messager (ou une Shakran) part chercher du renfort. Les personnages-joueurs doivent trouver une bonne idée pour se sortir de ce mauvais pas. Cela passe certainement par l'exploration de l'endroit. L'ambiance de ce scénario doit être le mystère et le sentiment d'emprisonnement. Les personnages-joueurs sont cernés par les troupes vaereliennes dans un endroit qu'ils ne connaissent pas. En fait, les choses ne sont pas aussi graves que cela et il ne peut pas arriver grand-chose aux personnages-joueurs s'ils ne touchent à rien. Leur principal but sera de trouver une sortie secrète qui leur permettrait de quitter les lieux sans être vus des soldats. Si les personnages-joueurs sont un peu trop sûrs d'eux, précisez-leur que les soldats n'ont apparemment pas voulu entrer dans l'édifice, comme si quelque chose de très dangereux pouvait s'y cacher.

Lieux traversés

La jungle où les personnages-joueurs se déplacent en début de partie est impénétrable et ne doit pas être décrite comme une simple forêt du monde de Bloodlust, même pas les jungles gadhars. Elle est plus touffue, plus dense et moins agréable à traverser (si, c'est possible). Y combattre ne serait pas une bonne idée et il faut que tous le sachent. En fait, un personnage combattant au corps à corps subira un malus de 25% à toutes ses compétences. Seul le tir n'est pas affecté... Si le tireur se trouve à moins de 5 mètres de la cible : au-delà, le tir est tout simplement impossible (sauf coup de bol, 5% de chances environ).

Le temple est une grande structure qui semble très ancienne (plusieurs milliers d'années) et c'est tout à fait vrai puisqu'il a résisté à l'hiver de Raz. Il ne possède pas d'étage mais est doté d'un sous-sol entièrement aménagé. Les plantes ont attaqué l'extérieur mais ont laissé l'intérieur en état. Le tout n'est pas vraiment laissé à l'abandon et il est possible qu'il soit même visité de temps en temps (si vous avez lu le background sur Vaeriel, vous le savez déjà). La salle principale, située en sous-sol, donne directement sur la sortie principale. Elle est équipée d'un énorme gong et une pile d'os humains trône en son centre. Le tout est assez peu ragoûtant et ressemble à une salle de sacrifice.

Personnages rencontrés

Les soldats vaereliens sont des troupes d'élite spécialisées dans le combat en jungle. Ils sont au nombre de quarante et ne se laissent pas impressionner par de petits rebelles, fussent-ils fusionnés. Sur les quarante, cinq sont des Elus et possèdent quelques engins pensants, en particulier des armes de type « Tueur » et deux ou trois Shakrans. S'ils ont le temps d'appeler des renforts (en leur laissant trois jours), ils seront rejoints par deux unités similaires, plus un Stilfari très puissant. Il ne faudra alors pas donner grand espoir aux personnages-joueurs qui se retrouveraient entre le marteau et l'enclume.

Le temple ne contient aucune forme de vie dangereuse mais est l'endroit qu'ont choisi quelques bébés dinosaures pour se mettre à l'abri des prédateurs plus gros. Ils seront eux aussi de grandes machines à tuer dans plusieurs dizaines d'années mais pour l'instant, ce ne sont que de gros lézards un peu trop lourds pour être agiles et surtout très intelligents pour leur âge. Ils suivront les personnages-joueurs en leur quémandant de la nourriture et en étant tout simplement insupportables. S'ils sont attaqués ils n'appelleront pas leurs parents (qui se moquent bien de leur devenir).

Le troisième type de créatures rencontré dans ce scénario sont les immenses reptiles carnivores qui seront « invoqués » par le gong qui se trouve dans le temple. Seulement voilà, en théorie,

lorsqu'ils viennent dans le temple, c'est pour être nourris. Découvrant que leur repas n'est pas là, les dinosaures devraient être passablement énervés et ainsi attaquer tout être vivant qui se trouvera sur leur chemin. Dans un premier temps les personnages-joueurs, et dans un second temps, les soldats qui encerclent le temple. Ils peuvent même attaquer les soldats dès leur arrivée si ces derniers ouvrent les hostilités.

Complications

Il existe deux moyens de sortir du temple. Le premier est le plus amusant et celui qui offre le plus d'opportunité de roleplay. Taper sur le gong pour appeler les dinosaures est en effet un bon moyen de mettre une ambiance d'enfer dans la partie, même et surtout si les personnages-joueurs n'ont rien prévu pour le repas des fauves. Le deuxième moyen est de nourrir les bébés dinosaures et les suivre ensuite dans leur repaire où ils vont digérer leur repas. C'est une sorte de conduit censé servir à évacuer les eaux usées du temple. Ce conduit a le principal intérêt de ressortir à l'extérieur, au-delà des limites du périmètre de sécurité mis en place par les soldats vaereliens. Les personnages-joueurs ne devront bénéficier de cette porte de sortie que s'ils sont assez sympa avec les bébés dinosaures, pas en explorant le temple de fond en comble (c'est trop long). Il est relativement simple de compliquer un peu cette intrigue, en faisant intervenir, par exemple, les indigènes qui utilisent habituellement ce temple, voire de faire arriver les personnages-joueurs en pleine cérémonie.

Votre âme nous intéresse

Les personnages-joueurs sont contactés par une organisation politique qui prône la lutte contre le pouvoir stilfari en place. Leur premier travail, un sordide trafic de cadavres, leur met la puce à l'oreille et ils ne tardent pas à se rendre compte qu'ils viennent de travailler pour les nécromanciens, ce groupuscule magique qui terrorise la population.

Introduction

Les personnages-joueurs ont fini par entrer dans le cercle très fermé des murailles de bois et de pierre et fréquentent les endroits les plus malfamés des villes extérieures. Ils se sont rapidement mêlés aux individus peu recommandables qui vivent dans ces endroits et se rendent rapidement compte que les Stilfari'n ne peuvent les pourchasser partout et qu'il est finalement plus simple de se cacher tout en restant le plus près possible. Seulement voilà, les personnages-joueurs ont besoin de cash pour pouvoir vivre correctement et commencent donc à accepter de multiples petits boulots. Ils sont contactés par un grand homme maigre qui semble appartenir à une organisation politique dissidente des Stilfari'n. Le principal, c'est que cet homme paie bien et à l'heure. La première mission qu'il leur confie est de transporter un curieux paquet entre un poste avancé dans la jungle et la ville extérieure où ils se trouvent. Le seul problème est de traverser les murailles sans que le colis ne soit ouvert par les soldats. Le tout est payé 500 canines, une somme bien faible pour des fusionnés, mais comme personne ne les connaît encore dans ce pays, il leur faut du temps pour se faire un nom.

Réalisation

Le trajet de la ville à l'avant-poste ne pose aucun problème ; les personnages-joueurs pourront, en chemin, se rendre compte que la garde n'est pas si sévère que cela et qu'une bonne dose de culot devrait leur permettre de passer sans trop de problèmes. Au pire, un combat avec les soldats pourra permettre de faire rapidement une brèche dans leur ligne de défense.

Arrivés à l'avant-poste, les personnages-joueurs trouvent rapidement leur contact, qui leur remet une grande caisse tractée par deux chevaux. Notez que c'est la première fois que les personnages-joueurs voient des chevaux sur Vaeriel. Ce sont certainement des animaux importés de Tanaephis par les Stilfari'n. La caisse est lourde et ne peut pas être ouverte facilement. Si les personnages-joueurs prennent leur temps pour l'ouvrir sans que cela ne se voit, ils pourront décou-

vrir à l'intérieur un corps humain plongé dans un bain de plantes aromatiques, ainsi que trois organes internes (des coeurs) et huit mains tranchées au niveau du poignet. Si les personnages-joueurs le savent déjà ou prennent le temps de se renseigner, ils pourront apprendre que le trafic de cadavres est puni de mort puisqu'il est associé aux nécromanciens, une sorte de secte dont il est difficile de savoir quoi que ce soit. Les nécromanciens de Vaeriel sont les individus les plus détestés et les plus discrets de l'endroit. C'est presque pire qu'une société secrète de Tanaephis.

Lieux traversés

L'avant-poste où les personnages-joueurs ont rendez-vous est tout à fait semblable à une petite ville de Tanaephis. Les soldats et les Stilfari'n sont présents mais pas assez pour que les personnages-joueurs se fassent repérer. En fait, la vie dans ces endroits n'est pas si dure que cela. Ce que les personnages-joueurs ne savent pas, c'est que ce poste avancé est des plus permissifs et que cela reste tout de même une exception sur Vaeriel.

Le mur que les personnages-joueurs doivent passer avec leur curieux chargement est fort mal gardé, même s'ils devront tout de même trouver une bonne idée pour qu'il n'y ait pas trop de casse. La première façon est d'attaquer la porte de nuit et de passer en force. Cela ne risque pas d'être bien compliqué. La seconde est de la jouer « diplomatie » en obtenant une autorisation ou en la fabriquant soi-même, voire en passant à la tchatche sans aucun papier. Ce n'est pas impossible, mais les joueurs devront faire preuve d'une capacité de roleplay exceptionnelle.

La ville où les personnages-joueurs doivent livrer le « colis » est bien trop grande pour être décrite en détail. Seul le correspondant des personnages-joueurs est d'importance dans cette grande agglomération.

Personnages rencontrés

Le premier personnage rencontré est le nécromancien qui fournit le travail aux personnages-joueurs. Vous devez le décrire en détail et même, si vous pensez le réutiliser un jour, créer sa fiche de toute pièce. Il est relativement puissant mais plus doué dans les relations avec les vivants qu'avec les morts. C'est pour cela que c'est lui qui engage les mercenaires qui doivent travailler pour son organisation. C'est un homme honnête et relativement scrupuleux, malgré le travail qu'il fait (être nécromancien n'est pas obligatoirement synonyme de malhonnêteté). Il souhaite garder à tout prix son anonymat et fera tout pour le faire, y compris trahir les personnages-joueurs si ces derniers mettent en danger son identité. A part cela, il sera prêt à les aider, même si cela implique d'utiliser des pouvoirs visibles ou des morts vivants qu'il a invoqués.

Les gardes du mur ne sont ni très malins ni très courageux. Il ne se passe jamais grand-chose à cet endroit et l'attention des hommes et la discipline se sont cruellement relâchées (surtout la nuit). Ils voient passer des caisses toute la journée et ne pensent pas à toutes les ouvrir, ni même à demander des papiers officiels.

Complications

Si les personnages-joueurs ne sont pas très malins, il se peut que le scénario se transforme en véritable catastrophe puisque le fait de transporter des morceaux de cadavres humains (et même un en entier) est synonyme de réclusion à perpétuité (ou mieux encore, d'exécution sommaire). Si les personnages-joueurs se font repérer, les renforts seront de plus en plus nombreux et les soldats ne lâcheront pas tant qu'ils ne seront pas morts.

En fait, toute cette petite intrigue peut se transformer en bataille rangée au cas où les personnages-joueurs décident de tenir tête aux forces en présence. La rencontre avec le nécromancien peut aussi s'avérer pleine de rebondissements, surtout s'ils s'aperçoivent de ce qu'ils transportent et décident de lui demander des comptes. Tant qu'il ne sera pas mis devant des preuves flagrantes, il niera tout en bloc prétextant qu'il n'est que le messager de quelqu'un de bien plus puissant (ce qui est vrai d'ailleurs, mais le corp ramené est destiné à son utilisation personnelle).

Le temple de la porte

Les personnages-joueurs tentent de pénétrer dans un haut-lieu stilfari pour mettre en marche une machine dont ils ne connaissent pas bien le fonctionnement. Il s'agit en fait d'une porte qui mène au sous-sol. Et une curieuse surprise les attend derrière.

Introduction

Des rebelles à la cause stilfari engagent les personnages-joueurs pour mettre en marche une machine censée déclencher un cataclysme dans la ville où elle est placée. Les rebelles en question se présentent en la présence d'un jeune homme bourgeois appelé Tylyn. Il leur parle comme à des amis de dix ans et ne tarit pas de critiques contre le régime en place. Il n'est ni nécromancien, ni allié avec les indigènes mais déteste tout simplement les Stilfari'n qu'il estime avoir assez vus au sommet du pouvoir. Il ne serait pas contre le fait de prendre le pouvoir lui-même, bien que ce rôle soit, en théorie, réservé à quelqu'un d'autre. Il propose aux personnages-joueurs 1000 canines et une place dans le gouvernement si celui-ci voit le jour. En fait, les 1000 canines sont bien réelles mais pas les motivations du jeune homme. C'est en effet un Stilfari lui aussi qui veut simplement se venger de son mentor qu'il estime être fasciste et trop vieux pour continuer à travailler. La machine à mettre en marche n'est pas du tout destinée à faire exploser la ville, mais simplement à ouvrir un passage vers le sous-sol dans le laboratoire du mentor stilfari.

Réalisation

Le Stilfari accompagne les personnages-joueurs vers les cimes de la ville avec toutes les autorisations nécessaires. Il les amène devant l'entrée d'un ludion et leur décrit les lieux dans lesquels ils vont arriver. La machine peut être mise en marche en tournant une énorme roue fixée sur un mur, quelques salles après celle où ils sont censés arriver. L'endroit est un laboratoire et ne doit pas être vraiment bien défendu. Il donne les 1000 canines, que les personnages-joueurs peuvent se partager immédiatement et met en marche le ludion. Il leur signale qu'il le remettra en marche dans deux heures : à eux d'être à l'intérieur à ce moment-là. La descente se déroule sans problèmes, bien que les personnages-joueurs ne soient pas vraiment habitués à utiliser un ascenseur. Arrivés dans les laboratoires, ils sont confrontés à une dizaine de gardes qu'il ne sera pas difficile d'éliminer. Des recherches rapides permettent de localiser ladite roue et le simple fait de la tourner sur son axe (en ayant une somme de Force totale d'au moins 20) déclenche un mécanisme d'ouverture de porte dans une autre salle. La porte ouverte est immense et donne sur un escalier qui mène dans les profondeurs des sous-sols de Vaeriel, d'où ne provient aucun son, aucune lueur.

Lieux traversés

La première partie du scénario se déroule dans une petite taverne d'une ville extérieure. C'est là que les personnages-joueurs rencontrent Tylyn (qui leur fait d'ailleurs très bonne impression). La taverne est très conventionnelle et ne mérite pas d'être décrite plus précisément.

La deuxième partie a pour décor l'appartement de Tylyn et l'endroit où se trouve l'entrée du ludion qui est censé les amener au plus profond de la ville. Le ludion lui-même ressemble à un ascenseur du vingtième siècle terrien et est assez grand pour que dix personnes y trouvent place. Cela n'empêche pas que la descente qui dure 8 minutes risque de stresser un peu les personnages-joueurs qui n'ont pas l'habitude de rester enfermés aussi longtemps.

Le laboratoire du Stilfari est une sorte de grand hangar où l'on trouve des animaux sur lesquels on teste des produits chimiques et de grandes machines aux effets étranges et incontrôlables. Les dix gardes se trouvent dans une des trois pièces adjacentes et arriveront dès que les portes du ludion s'ouvriront. La pièce où se trouve la porte est théoriquement remplie de caisses, que les personnages-joueurs pourront dégager facilement pour jeter un coup d'oeil dans les escaliers derrière la porte. La porte est indécelable tant que la roue n'est pas actionnée.

Personnages rencontrés

Tylyn est un jeune homme pédant et égoïste. Rien ne laisse penser qu'il est Stilfari, même si la facilité qu'il a à se déplacer dans la ville peut mettre la puce à l'oreille des joueurs. Il est relativement honnête dans la mission qu'il propose aux personnages-joueurs, même s'il ne se gênerait pas pour les trahir s'ils devenaient un peu trop encombrants. Même s'il a besoin des personnages-joueurs, il n'hésitera pas à s'en débarrasser le moment venu.

Les gardes du laboratoire seront très surpris par l'intrusion des personnages-joueurs et ne penseront même pas à demander de l'aide avant de les attaquer. Cette erreur va certainement leur coûter la vie, d'autant plus qu'ils ne sont pas du tout de taille à combattre des fusionnés.

Mais le pire, c'est ce qui se cache derrière la porte. En effet, une fois le ludion descendu, les personnages-joueurs doivent attendre 2 heures pour qu'il remonte. Cela signifie que pendant tout ce temps les créatures les plus bizarres et les plus dangereuses peuvent sortir de ce trou béant sur les enfers que sont les sous-sols de Tanaephis. Il n'y a aucun moyen de sortir du laboratoire à part remonter en ludion ou descendre dans les sous-sols (ce serait même pire non ?).

Complications

Tylyn peut être bien plus vicieux que pouvait le laisser penser le début du scénario. Il peut par exemple, 5 minutes après l'arrivée du ludion en bas, le faire remonter à vide pour ensuite dénoncer les personnages-joueurs et envoyer dix membres des troupes d'élite pour les éliminer (en fait, dix maximum à la fois mais autant qu'il en faudra au total). Les personnages-joueurs seront rapidement submergés et leur seul moyen de fuir sera de descendre dans les sous-sols, où les gardes ne les poursuivront pas. Pour eux, descendre dans cet endroit c'est comme signer leur arrêt de mort.

Pire encore, l'escalier qui mène au sous-sol peut être la tanière d'un monstre cavernicole qui prendra très mal l'ouverture de la porte qui mène au laboratoire. Il pourrait alors y entrer pour châtier tous ceux qui s'y trouvent. Cela devrait donner une bonne leçon aux personnages-joueurs en leur indiquant qu'il ne fait pas bon déranger ces sympathiques habitants du sous-sol.

En forme d'épilogue, précisons simplement que si les personnages-joueurs ouvrent effectivement la porte, le laboratoire du Stilfari sera définitivement muré et qu'il sera donc très fâché contre les saboteurs qui ont ouvert la porte. Il n'y a pas de grandes chances pour qu'il apprenne que le responsable de tout cela est son élève, qui a découvert ses dons dans les lieux mêmes qu'il s'est donné tant de mal à faire détruire.

Une curieuse offre d'embauche

Un puissant Stilfari demande aux personnages-joueurs d'explorer une zone des sous-sols de Vaeriel afin d'en établir le plan. La mission est bien payée et on ne peut refuser un ordre donné par un PNJ d'une telle puissance.

Introduction

Il fallait bien que cela arrive un jour. Les personnages-joueurs sont repérés par un puissant Stilfari qui voit en eux une sacrée force de frappe qu'il va pouvoir utiliser pour ses besoins personnels. Kaduk, c'est le nom du Stilfari en question, est un passionné d'histoire et un cartographe accompli. Sa passion est l'exploration du sous-sol de Vaeriel et il compte engager les personnages-joueurs afin qu'ils cartographient pour lui la zone de sous-sols située sous les locaux dont il a la responsabilité. L'homme n'est pas hypocrite et se présente tout de go comme un Stilfari et précise qu'il n'a que foutre du rôle que jouent les personnages-joueurs sur Vaeriel. Il ne sait pas qu'ils sont possédés et pensent qu'ils sont de simples porteurs d'armes. Leur mort ne lui ferait ni chaud ni froid mais il compte surtout sur leur puissance de combat pour qu'ils réussissent la mission qu'il leur a confiée. Ils sont quantité négligeable mais Kaduk ne laisse jamais rien au ha-

sard. Le salaire pour deux semaines de travail est de 100 canines par jour et par personne, payable à la remise de la carte.

Réalisation

Le Stilfari Kaduk accompagne les personnages-joueurs dans le ludion qui conduit dans ses bureaux privés. Il a l'air parfaitement à l'aise, surtout parce qu'il est en armure de cérémonie et qu'il est entouré de quatre Shakrans de platine. Ce n'est définitivement pas un rigolo. Arrivés en bas, les personnages-joueurs sont accueillis par dix gardes qui n'ont d'yeux que pour leur maître et qui ne tiqueront à aucune remarque des personnages-joueurs. La porte qui mène au sous-sol est fermée par une énorme roue et avait certainement été murée puisque des tas de gravats jonchent le sol. La porte s'ouvre et l'aventure peut commencer.

Après juste quelques mètres de couloir, les personnages-joueurs seront frappés d'entendre la porte se refermer derrière eux. Elle ne se rouvrira que si les gardes entendent le code mis au point par Kaduk (quatre coups longs et deux coups courts). Elle s'ouvrira autant de fois que nécessaire, mais les gardes n'iront certainement pas aider les personnages-joueurs à combattre quoi que ce soit.

L'exploration comprend une zone de 100 mètres sur 100 mètres, sur 10 étages de haut. Le tracé est complexe et il faut souvent descendre quatre étages pour en remonter trois afin de bien suivre la progression. Les plans sont très difficiles à établir : il faudra que les personnages-joueurs réussissent un bon paquet de jets de Volonté pour dessiner quelque chose de correct. Définitivement, le métier de cartographe ne s'invente pas.

Lieux traversés

Les dix niveaux du sous-sol à cartographier sont relativement complexes et même s'il n'est nécessaire que d'en parcourir une petite zone (un carré de 100 mètres de côté), le maître de jeu devrait prendre le temps d'en faire un plan précis et d'y inclure toutes sortes de créatures. En fait, c'est plutôt les sous-sols qui doivent représenter la principale difficulté de l'aventure, pas les monstres rencontrés. N'hésitez donc pas à placer des escaliers, de grandes salles, des coursives étroites, des conduits d'aération, etc. Le tout devrait rendre les personnages-joueurs complètement fous, d'autant que leur compétence en cartographie ne doit pas être bien haute.

Une donnée importante du plan doit être la présence d'une grande salle de deux ou trois étages de haut et assez grande pour abriter plusieurs dizaines d'habitations. C'est justement cette grande salle que le Stilfari souhaitait repérer (il en avait entendu parler mais sans aucune confirmation jusqu'à présent). Il souhaite savoir où se trouve cette salle car il compte la transformer en poste avancé souterrain pour la reconquête des sous-sols. Un travail long et dangereux dont les personnages-joueurs ne sont que les premiers pions.

Personnages rencontrés

Le personnage de Kaduk est prévu pour montrer aux personnages-joueurs que tous les Stilfari'n ne sont pas des salauds, mais qu'il ne faut pas trop les emmerder quand même. Kaduk connaît son métier et sait parfaitement comment discuter avec des hors-la-loi tels que les personnages-joueurs. Il ne les méprise pas et sait qu'ils peuvent être dangereux s'ils sont mal traités. Il fera tout pour que ces derniers l'aident dans son travail.

Les gardes de Kaduk ne font que leur travail et suivront aveuglément ses ordres, même s'ils ne sont pas forcément aussi puissants que des troupes d'élite normales.

Les créatures, monstres et êtres humains rencontrés dans les sous-sols n'ont pas besoin d'être tous dangereux s'ils sont tous originaux et étranges. La galère qui consiste à établir le plan des sous-sols peut être allégée par quelques rencontres qui feront deviner aux personnages-joueurs toute la richesse de ce monde qui s'ouvre à eux. Prenez tout de même soin de ne pas les confronter avec des monstres trop puis-

sants ou surtout des groupes humains trop bien organisés (cela viendra par la suite, lors de prochains voyages et à des niveaux inférieurs).

Complications

Il n'existe pas réellement de façon de compliquer ce scénario, d'autant qu'il est déjà assez chiant comme ça. Mieux encore, on peut imaginer de le simplifier très légèrement en le rendant encore plus roleplay. La modification est simple : Kuduk descend dans les sous-sols avec les personnages-joueurs et ils ont simplement pour mission de le protéger. Le paiement n'est que de 50 canines par jour et par personne, mais c'est aussi bien moins difficile pour la tête (les bras, eux, auront largement de quoi faire avec les monstres que vous avez préparés, en bon maître de jeu prévoyant que vous êtes). Une autre façon de simplifier les choses est de réduire au minimum les rencontres dans les dédales des sous-sols et laisser alors une plus grande part aux dialogues entre le Stilfari et les personnages-joueurs qui auront l'occasion de poser bien des questions sur Vaeriel et sur ceux qui y habitent. Même si cette société est détestable, ils se rendront compte que tout n'est pas si noir et qu'il existe des Stilfari'n pas aussi fachos que ceux qu'ils ont eu l'habitude de côtoyer jusqu'à présent.

Les Maris aux trousses

Lors d'un voyage dans les sous-sols, les personnages-joueurs rencontrent un groupe de Maris sur le sentier de la guerre. La fuite semble être la seule solution intelligente, mais les couloirs sont nombreux et les Maris les connaissent bien mieux qu'eux. La chasse à l'homme peut commencer.

Introduction

Vous seul, maître de jeu, êtes au courant des raisons de la présence des personnages-joueurs dans les sous-sols de Vaeriel. Qu'ils viennent de finir une mission ou qu'ils soient sur le chemin pour en commencer une autre, cette aventure peut très bien s'intercaler où vous le désirez, la seule restriction est que les personnages-joueurs ne soient pas blessés et qu'ils soient en état d'en découdre avec un adversaire bien plus puissant qu'eux. Cela étant dit, l'aventure peut être relativement simplifiée afin que les personnages-joueurs aient un peu plus de chances d'en sortir vivants.

Les personnages-joueurs sont donc dans les couloirs déserts (vraiment ?) du sous-sol lorsqu'ils tombent sur un curieux empilement de crânes. Ils sont lisses, au nombre de 30 et forment deux petites piles de part et d'autre du couloir. Plusieurs d'entre eux présentent des trous parfaitement ronds qui ne peuvent avoir été percés par des carreaux d'arbalètes (peut-être par les armes électromagnétiques des Stilfari'n). Ces empilements tribaux ne devraient réellement pas inquiéter les personnages-joueurs, d'autant que les Gadhars utilisent ces mêmes symboles pour marquer leur territoire. Cela signifie simplement qu'une forme de vie un peu plus intelligente occupe ce coin. Rien de bien grave. Si cela peut saigner, cela peut mourir.

Réalisation

Dès que les personnages-joueurs auront inspecté ces tas d'os, ils seront repérés et traqués en permanence, jusqu'à ce que leurs ennemis invisibles décident de laisser tomber ou que les personnages-joueurs soient tous morts. Ces ennemis sont des Maris (ils sont décrits avec plus de précision dans les chapitres consacrés à Vaeriel) et sont les anciens militaires responsables de la sécurité du vaisseau quelques milliers d'années auparavant. Ils forment une société violente basée sur la loi du plus fort et la peur des étrangers. Pour eux, tout ce qui n'est pas comme eux est un ennemi et doit être éliminé, plus ou moins rapidement selon leur humeur du moment. Et leur humeur du moment, justement, c'est de chasser les personnages-joueurs comme des animaux, les tuer un par un pour s'amuser. Ils changeront peut-être d'avis lorsqu'ils verront à qui ils ont affaire, mais ceci est une autre affaire.

Le maître de jeu devra tout faire pour que l'ambiance de ce scénario soit la plus craignos possible et que l'importance de l'enjeu soit toujours



Personnages rencontrés

Dès que les personnages-joueurs pénètrent sur leur territoire, les Maris laissent toujours l'un des leurs les suivre, puis mettent au point leur plan d'attaque. Ils commencent par envoyer un jeune guerrier les combattre au corps à corps et en tirent une leçon simple : ce n'est pas comme cela qu'il faut s'y prendre avec les personnages-joueurs. Ils envoient ensuite une vague de guerriers, encore équipés d'armes de contact, pour éprouver les personnages-joueurs sur un combat un peu plus long. Cela ne marchera certainement pas non plus.

La suite ne sera pas aussi amusante. Les Maris comprennent vite qu'au contact il n'y a rien à espérer de tout cela et décident de se la jouer guérilla urbaine. Ils s'équipent d'armes silencieuses, chaussent des appareils à intensification de lumière et s'en vont chasser les barbares de Tanaephis. Ils ne restent jamais sur place entre deux tirs et leur tactique préférée est l'encerclement. Les personnages-joueurs peuvent peut-être parvenir à en éliminer quelques-uns, mais ils sont nombreux. La solution n'est pas simple. D'autant qu'aucune forme de communication n'est possible.

présente à l'esprit des joueurs. Les Maris se déplacent sans bruit, disparaissent comme ils sont venus, sont toujours là lorsqu'on ne les attend pas et le seul véritable moyen de leur échapper est de sortir des sous-sols.

Lieux traversés

Le terrain de chasse des Maris (au moins au début) est un endroit particulièrement torturé du sous-sol. Les couloirs sont étroits, les salles encombrées de débris divers, les coursives nombreuses et les conduits d'aération permettent de se déplacer rapidement sans jamais être vu. Le seul point positif de la présence des Maris est qu'il n'existe plus aucune forme de vie sur leur territoire, comme si c'était celui d'un carnivore particulièrement dangereux. On peut par contre remarquer de temps à autre des empilements de cadavres, des corps crucifiés et pourris, des murs entiers recouverts de peaux (humaines ou pas). Le tout ne doit pas vraiment impressionner les personnages-joueurs qui en ont vu d'autres, mais la rapidité et la discrétion des Maris devraient être bien plus gênantes. Partout ils ont préparé des postes de tir et, chaque fois, un chemin de repli en cas de problème. Tous connaissent ces chemins par coeur et ils ont prévu des emplacements de ce type jusqu'à 5 kilomètres de leur territoire de base. Cela fait tout de même un cercle de 12 kilomètres de diamètre de couloirs semés d'embûches et de coupe-gorge. Ce n'est pas vraiment évident d'en sortir indemne.

Complications

Encore une fois, compliquer ce scénario n'est pas très malin ni très intéressant. Il faut plutôt l'arranger pour que vos personnages-joueurs prennent du bon temps (même en souffrant un peu), mais ne soient pas totalement dégoûtés de ce qui se passe durant la partie. La façon la plus simple est de ne pas doter tous les Maris d'intensificateurs de lumière, ce qui les obligera à attaquer de plus près et ils pourront ainsi être plus facilement attaqués au corps à corps par les personnages-joueurs. D'autre part, les Maris peuvent être équipés normalement mais moins

bien nombreux, voire deux ou trois seulement si les personnages-joueurs ne le sentent pas du tout, ou si vous prévoyez un massacre selon leur comportement lors des premières attaques. L'ambiance doit être à mi-chemin entre Prédator et le feeling que l'on peut avoir à jouer un seul petit genestealer face à la Deathwing dans une partie de Space Hulk : on fait moins le malin.

Espionnage pour l'au-delà

Les nécromanciens ont décidé de tenter une attaque massive sur un avant-poste Vaerelien. Les personnages-joueurs, engagés par les nécromanciens, doivent repérer les lieux, donner des indications précises aux nécromanciens et ouvrir les portes de l'avant-poste le moment venu.

Introduction

Ce scénario peut commencer de deux façons : soit les personnages-joueurs sont déjà en accord avec les principes des nécromanciens et souhaitent les aider, soit les personnages-joueurs sont mercenaires et acceptent le travail du plus offrant, de quelque camp qu'il soit. Dans le premier cas, les personnages-joueurs ne pourront pas vraiment refuser ce que Danok, le nécromancien, va leur proposer. Dans l'autre cas, une somme forfaitaire de 2000 canines devrait leur donner envie d'en savoir plus. La mission est simple. Danok a décidé de raser un avant-poste vaerelien où il a été arrêté et torturé pendant de longues journées. Il est parvenu à en réchapper mais a promis de se venger un jour. Et ce jour est venu. Les personnages-joueurs sont censés pénétrer dans l'avant-poste le lendemain et ouvrir les portes la nuit du surlendemain, en n'oubliant pas d'avoir préalablement établi en détail la puissance des forces armées en présence. L'un d'entre eux devra sortir avant la date fatidique pour donner tous les renseignements au nécromancien qui attendra dans la jungle, à quelques centaines de mètres de l'avant-poste, dans une caverne naturelle creusée par les intempéries et agrandie par un grand carnivore désormais mort (il est devenu une des créatures mort-vivantes de l'armée du nécromancien).

Réalisation

Entrer dans l'avant-poste n'est pas difficile du tout, surtout parce que l'entrée est libre durant la journée et que c'est un endroit relativement cosmopolite qui compte environ 2000 habitants. On y trouve tous les commerces habituels dans ce genre d'endroit et une garnison quand même assez importante. Essayer d'établir sa puissance et son effectif exacts est assez difficile car les soldats sont séparés du reste de l'avant-poste par une deuxième série de palissades (c'est déjà un renseignement important). La plupart des militaires étant les maris et les fils des gens du village, les interroger est le meilleur moyen de savoir combien ils sont et même avec ces renseignements relativement précis, il n'y aura aucun moyen de savoir de quel armement ils disposent. Le seul moyen réel d'y parvenir est de pénétrer dans la deuxième enceinte. Avec un peu d'astuce, les personnages-joueurs devraient pouvoir y arriver. Ils peuvent par exemple faire croire qu'ils veulent s'engager dans l'armée et vouloir signer les papiers idoines. Leur candidature ne sera pas acceptée aussi vite, mais ils seront tout de même accueillis dans l'enceinte du quartier général des forces armées. Quelques petits coups d'oeil devraient ensuite suffire.

Lieux traversés

Le seul lieu important dans ce scénario est l'avant-poste qui doit être réduit en cendres et en particulier la porte d'entrée et la zone réservée aux militaires. Le secteur de la porte d'entrée n'est pas gardé durant la journée et on peut entrer et sortir sans problème. Attaquer durant la journée serait finalement une bonne idée mais le nécromancien ne veut pas en entendre parler : il a besoin de la nuit pour créer une ambiance d'horreur qui doit lui permettre de faire croire que son armée est plus imposante qu'elle n'est en réalité. La nuit, on peut y trouver quatre gardes qui veillent par groupe de deux. Ils ne quittent pas leurs armures pour dormir et ne sont jamais loin de leurs armes. Ils disposent d'une cloche d'alerte et leurs cris peuvent sans aucun problème réveiller les autres soldats de l'avant-poste. Ouvrir la porte sans éliminer ces

quatre gardes est pratiquement impossible. La zone réservée aux militaires est séparée du village par une palissade qui ne possède qu'une seule porte. Cette dernière est gardée, de jour comme de nuit, par six gardes en armes qui montent la garde de nuit par groupe de trois. Tous les bâtiments de cette zone sont en bois et sont séparés par de grandes rues éclairées par la lune et où les soldats patrouillent fréquemment.

Personnages rencontrés

Danok est le premier personnage important rencontré dans ce scénario. C'est certainement un nécromancien puissant vu l'armée dont il dispose, mais son apparence physique n'a pas été très affectée par son état. Par contre, les tortures perpétrées sur lui par les soldats Vaereliens ont laissé de profondes cicatrices sur tout son corps. Il ne possède plus d'ongles, ses dents sont toutes cassées, il a un oeil crevé et son visage et ses membres sont barrés de larges cicatrices purulentes. Son unique oeil est noir comme la nuit et laisse transparaître toute la haine qu'il peut éprouver pour la race humaine en général et les Vaereliens en particulier.

Le second personnage important que les personnages-joueurs pourront peut-être rencontrer est le responsable militaire de l'avant-poste, un Stilfari nommé Péliade. C'est un homme dur d'une quarantaine d'années qui semble être un militaire accompli. Il porte en permanence une arme à distance intelligente, ainsi qu'une arme de contact (épée longue) du même tonneau. Son attitude vis-à-vis des nécromanciens est la haine la plus totale et une nouvelle rencontre entre lui et Danok ne pourrait se terminer que dans un bain de sang (il en sortirait d'ailleurs certainement vainqueur).

Les troupes vaereliennes de cet avant-poste ne sont pas importantes mais sont relativement bien armées. Péliade dispose de 50 hommes en arme dont la moitié dispose d'arbalètes. Tous portent cotte de mailles et épée longue. Le renseignement le plus important à obtenir est la présence d'un groupe de 6 élus qui s'occupent des trois armes lourdes de l'avant-poste, deux mitrailleuses à manivelle et un canon lourd.

Complications

L'armée de Danok est normalement constituée par une trentaine de zombies et une vingtaine de guerriers squelettes. Le nécromancien dispose aussi de quelques morts vivants, comme le zombie animalier d'un grand carnivore reptilien ou les deux fantômes qui ne le quittent jamais, mais sa force principale réside dans les cinquante morts vivants décrits ci-dessus. Cela peut suffire à s'emparer de la garnison, mais uniquement si la porte (voire les deux) est ouverte et si les soldats sont surpris. Si les élus parviennent à mettre en poste les trois armes lourdes, c'en est fini de Danok, de ses morts vivants et surtout de ses rêves de vengeance. Le point important du scénario est donc la présence des armes lourdes et toute la difficulté de la chose dépend de l'endroit où elles sont entreposées. Si elles sont en place sur les murs ou bien visibles dans le camp militaire, les personnages-joueurs devraient pouvoir les repérer facilement. Si elles sont dans un hangar, recouvertes d'une bâche, ce sera déjà plus dur. On peut aussi imaginer que si les personnages-joueurs prennent part à l'attaque et si la présence des armes lourdes vient déjouer les plans du nécromancien, il leur demandera d'aller les mettre hors d'usage.

Comment tuer la mort ?

Les personnages-joueurs sont engagés par les Stilfari'n pour détruire une base arrière des nécromanciens dans les étendues désolées. Ils devront combattre les monstres qui y rôdent et les morts vivants qui servent ces humains pervertis.

Introduction

Il y a deux façons de commencer ce scénario. La première est simple : les personnages-joueurs sont des mercenaires et travaillent pour les Stilfari'n. Le travail leur sera payé 1000 canines chacun pour tout de même quelques semaines (voire des mois) de travail. La seconde est plus compliquée : les personnages-joueurs viennent d'être capturés par les Stilfari'n pour un menu problème (en aucun cas un problème lié aux nécromanciens ou à leurs pratiques). En échange de leur vie, on leur demande de remplir une pe-

tite mission bien simple. S'ils refusent, ils sont exécutés sur-le-champ. Une fois la mission acceptée (de gré ou de force), les Stilfari'n fourniront aux personnages-joueurs un plan d'une base de nécromanciens dans les étendues désolées. Ils espèrent dans leur for intérieur que les personnages-joueurs pourront y trouver le grand nécromancien, mais ils savent aussi que les personnages-joueurs risquent de ne pas pouvoir lui faire grand-chose. Il sera alors temps d'envoyer une armée digne de ce nom si les barbares de Tanaephis échouent.

Réalisation

Le voyage est relativement facile jusqu'à la base des nécromanciens mais il est sacrement long. Il faut bien entendu traverser la jungle et les cavernes sous les montagnes du bord du monde, mais aussi marcher pendant des semaines dans les étendues désolées, ce que personne ne souhaite vraiment faire. Il leur faudra trouver à chaque fois des endroits corrects pour dormir, combattre des créatures horribles et, surtout, ils ne croiseront qu'accidentellement la route d'êtres humains qui pourront les aider un tant soit peu. Il leur faudra donc être totalement autonomes jusqu'au bout (il ne faut pas oublier non plus que le retour est aussi galère que l'aller). L'attaque de la base des nécromanciens sera certainement le clou du spectacle puisqu'elle se déroulera dans un décor complètement fou (dans des ruines de plus de 15 étages de haut) et ils feront face à une masse de morts vivants, ainsi qu'aux pouvoirs magiques de trois ou quatre nécromanciens. Ce doit être une bataille mémorable, où quelques-uns risquent d'ailleurs d'y laisser la vie. Malheureusement pour le prestige que cela devrait leur rapporter, le grand nécromancien n'est pas là.

Lieux traversés

La première partie du trajet est constituée par un voyage dans la jungle de Vaeriel. Les personnages-joueurs devront être accompagnés par quelques guides vaereliens spécialisés dans le déplacement en jungle afin de trouver le chemin le plus court (sans une telle aide, le déplacement est entre quatre et dix fois plus long). Etant donné qu'ils doivent déjà avoir rencontré pas mal de reptiles géants depuis leur arrivée, arrangez-vous pour que ce voyage soit le plus calme possible.

La suite du voyage est constituée par la traversée des montagnes du bord du monde. Comme tous les autres voyageurs, les personnages-joueurs passeront par les cavernes et découvriront donc de nouvelles formes de vie et surtout de curieux champignons phosphorescents. Lisez à ce sujet la description des montagnes du bord du monde dans le chapitre intitulé « Vaeriel ». Une fois sortis de la caverne, les personnages-joueurs tomberont sur un décor tout à fait différent des jungles luxuriantes dans lesquelles ils ont désormais l'habitude d'évoluer.

Les étendues désolées sont très différentes des jungles de Vaeriel et, dès leur sortie, le maître de jeu devra prendre soin de les leur décrire. Il peut même accompagner sa description de la vision lointaine d'un grand amas de ruines extérieures, qui trônent comme autant d'épouvantails dans un champ de pierres et de sable. Le trajet est encore long une fois arrivés dans les étendues désolées et le maître de jeu devra bien faire comprendre cela aux personnages-joueurs en leur décrivant des kilomètres de sable et des ruines à perte de vue.

Personnages rencontrés

Les créatures que les personnages-joueurs vont rencontrer dans cette aventure sont d'une part celles que vous, maître de jeu, mettrez sur le chemin durant le voyage. N'ayez pas la main trop lourde puisqu'un combat vraiment difficile les attend après. Une fois arrivés sur place, les personnages-joueurs pourront faire une petite reconnaissance et se rendront vite compte que les lieux grouillent littéralement de zombies et de squelettes. Il n'y a apparemment pas grand-chose d'autre. C'est faux. Le nécromancien est puissant et accompagné de deux autres magiciens de plus faible niveau, ainsi que d'une dizaine d'initiés qui ne possèdent aucun pouvoir magique, mais portent des armes et savent s'en servir. Les morts vivants les plus puissants sont gardés en réserve et n'apparaitront que lorsque

le nécromancien les lancera dans la bataille à ses côtés (et c'est seulement dans le cas où il pense être réellement et physiquement menacé). Autant dire que les personnages-joueurs auront quelques surprises s'ils parviennent jusque-là. Les quelques cinquante zombies et squelettes qu'ils devront déjà combattre pourront peut-être les arrêter avant.

Complications

Si vous avez choisi la seconde façon de commencer ce scénario, il est possible que les personnages-joueurs choisissent d'accepter la mission pour échapper à la mort, puis filent à l'anglaise dès qu'ils seront loin des Stilfari'n. C'est tout à leur honneur, mais cela ne se passera pas aussi bien que cela puisqu'à partir de ce moment (ou plutôt deux mois après, lorsque les Stilfari'n commenceront à trouver le temps long), ils enverront des Shakrans aux trousses des personnages-joueurs, qui les traqueront sur tout Vaeriel (mais pas au-delà), y compris dans les sous-sols ou dans les étendues désolées. Il faut compter un mois supplémentaire pour que les Shakrans commencent à les attaquer. Ils devront survivre à l'attaque de trois Shakrans par personne. Si vous désirez vraiment que ce combat soit le dernier qu'ils pourront mener sur Tanaephis, vous pouvez décider que la base en question accueille le grand nécromancien lui-même. Ce sera au moins une fin glorieuse mais qui ne sauvera pas Tanaephis du joug des Vaereliens, et ce même si ce puissant sorcier est l'un des adversaires les plus dangereux qui soit sur Vaeriel ou sur Tanaephis.

Le convoi

Un nécromancien souhaite à tout prix quitter une des sept villes de Vaeriel avec son laboratoire et ses serviteurs morts vivants. Cependant, un tel convoi ne peut passer inaperçu et le nécromancien engage les personnages-joueurs pour que tout se passe le mieux du monde.

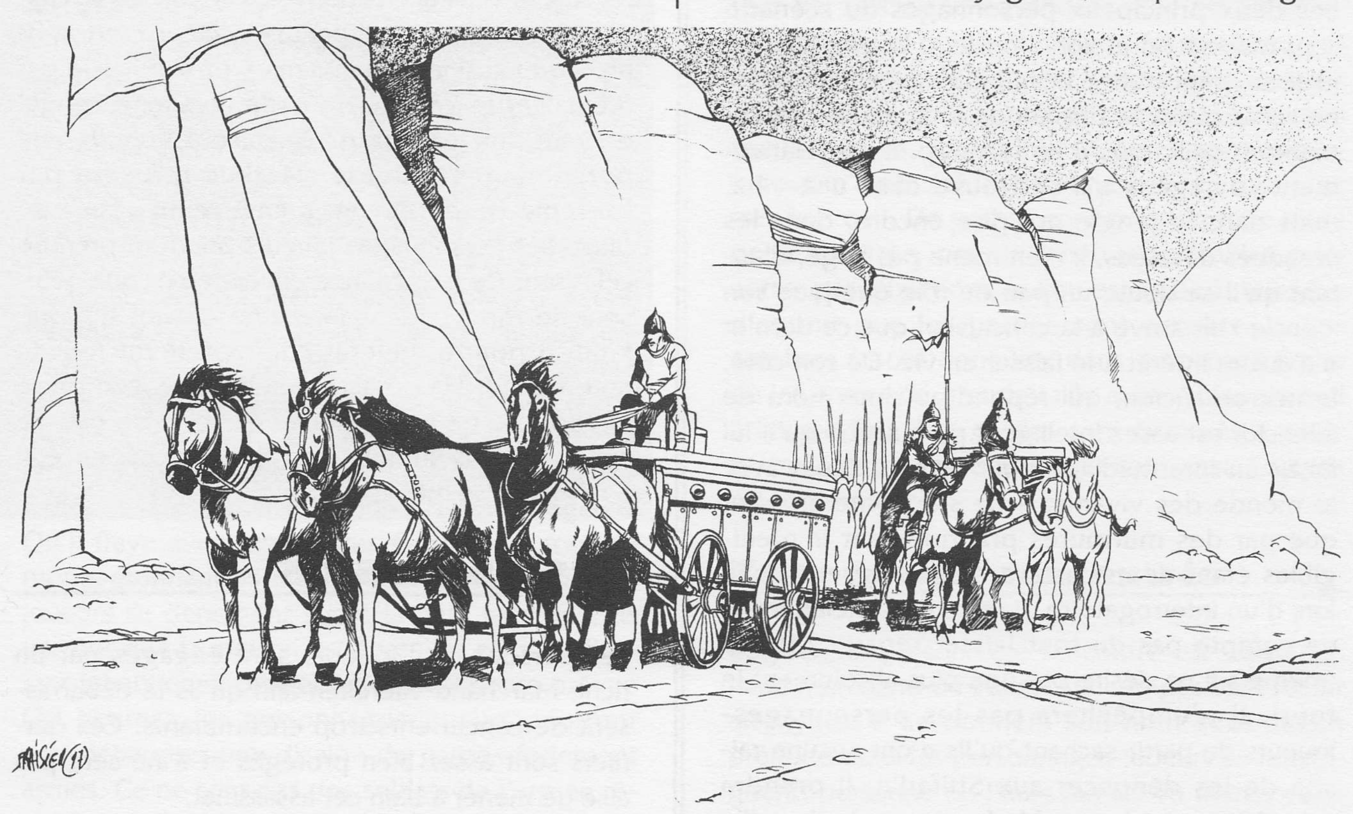
Introduction

Les personnages-joueurs sont engagés comme n'importe quels mercenaires pour escorter un convoi censé partir pour les étendues désolées. C'est une expédition scientifique qui n'est pas menée par les autorités stilfari'n mais qui possède toutes les autorisations nécessaires. Le seul problème est donc le trajet dans la jungle, dans les cavernes du bord du monde et dans les étendues désolées jusqu'au point de départ de l'étude. Le responsable du projet, Markus Fal, est un jeune homme dynamique et charismatique. Il paie bien (800 canines par personne pour un voyage finalement pas si compliqué que cela). Ils doivent escorter un groupe de 4 chariots tirés chacun par 6 chevaux. Le convoi compte 10 chevaux de rechange, ainsi que des montures pour les personnages-joueurs s'ils savent monter à cheval. Au dernier moment, Markus Fal précisera qu'il sera accompagné par son oncle, un vieil homme qui ne peut absolument pas les aider à défendre le chargement. Peut-être les personnages-joueurs trouveront-ils bizarre qu'un vieil homme fasse un si long voyage. Si c'est le cas et s'ils en parlent à Markus, ce dernier ne se démontera pas et dira que le vieil homme a déjà fait pas mal d'expéditions dans ces régions et qu'il veut les revoir avant de mourir.

Réalisation

Le voyage se passera sans aucun problème durant les premiers jours. C'est à peine si Markus s'est montré légèrement nerveux lorsqu'il a passé les barrages de militaires aux limites de la ville. Mais face à des Stilfari'n qui ne le serait pas ? Autre chose importante : Markus ne veut pas que l'on regarde ce que transportent les chariots, prétextant que c'est bien emballé et que c'est fragile. Du matériel de recherches, précise-t-il. En fait, les chariots transportent tout le matériel nécessaire à la construction d'un laboratoire de nécromancien, y compris 4 cadavres humains conservés dans des tonneaux d'alcool. Le nécromancien est bien entendu l'oncle de Markus, qui n'est d'ailleurs pas du tout de sa famille mais qui a été choisi pour faire l'intermédiaire entre les personnages-joueurs et le nécromancien. Il sait ce qu'il transporte et que l'oncle est nécromancien, mais pas vraiment ce que cela implique s'ils sont capturés ou même simplement contrôlés.

D'ailleurs, si le voyage se passe pratiquement sans problèmes, une journée avant d'arriver aux montagnes du bord du monde, le convoi est rattrapé par un groupe de 12 soldats vaereliens qui souhaitent demander des précisions sur le contenu des caisses. Les papiers remplis par Markus n'étaient pas tout à fait en règle et les autorités Vaereliennes ont quelques doutes. Elles en auront encore plus lorsque les personnages-joueurs auront éliminé cette patrouille.



Le reste du voyage se passera bien, si l'on excepte le fait que Markus sera de plus en plus terrorisé et tentera à plusieurs reprises de quitter le groupe, mais il a en fait trop peur de se retrouver seul pour se faire la belle. Plus les personnages-joueurs se rapprochent des ruines que leur a indiquées l'oncle par l'intermédiaire de Markus, plus il flippera sa race comme un gros cafard sur le dos.

Lieux traversés

La première partie du trajet est constituée par un voyage dans la jungle de Vaeriel. Sans aucun guide, les personnages-joueurs rameront un max, prendront des chemins détournés, reviendront sur leurs pas et le voyage paraîtra interminable. Même s'ils sont déjà passés par là, il ne leur sera pas possible de retrouver quelque chemin que ce soit. Etant donné qu'ils doivent déjà avoir rencontré pas mal de reptiles géants depuis leur arrivée, arrangez-vous pour que ce voyage soit le plus calme possible.

La suite du voyage est constituée par la traversée des montagnes du bord du monde. Comme tous les autres voyageurs, les personnages-joueurs passeront par les cavernes et rencontreront donc de nouvelles formes de vie et surtout la présence de curieux champignons phosphorescents. Lisez à ce sujet la description des montagnes du bord du monde dans le chapitre intitulé « Vaeriel ». Une fois sortis de la caverne, les personnages-joueurs tomberont sur un décor tout à fait différent des jungles luxuriantes dans lesquelles ils ont désormais l'habitude d'évoluer.

Les étendues désolées sont très différentes des jungles de Vaeriel et dès leur sortie, le maître de jeu devra prendre soin de les leur décrire, si ce n'a pas déjà été fait dans un précédent scénario. Il peut même accompagner sa description de la vision lointaine d'un grand amas de ruines exté-

rieures, qui trônent comme autant d'épouvantails dans un champ de pierres et de sable. Le trajet est encore long une fois arrivés dans les étendues désolées et le maître de jeu devra bien faire comprendre cela aux personnages-joueurs en leur décrivant des kilomètres de sable et des ruines à perte de vue.

Personnages rencontrés

Les deux principaux personnages du scénario sont Markus Fal et son « oncle ». Le premier est juste un petit truand beau parleur dont personne ne remarquera la disparition si jamais le nécromancien décide qu'il en sait trop. Il est relativement courageux s'il se trouve dans une ville, mais dans la jungle ou, pire encore, dans les étendues désolées, il n'en mène pas large, d'autant qu'il se doute un peu du rôle que joue son « oncle » et arrive à la conclusion que ce dernier n'a aucun intérêt à le laisser en vie. De son côté, le nécromancien, qui répond au doux nom de Silencio, est assez intelligent pour savoir qu'il lui fallait un intermédiaire pour communiquer avec le monde des vivants. Il ne s'exprime en effet que par des murmures pratiquement inintelligibles étant donné qu'il a eu la langue coupée lors d'un interrogatoire. Il reste très intelligent et ne compte pas du tout laisser repartir Markus (même s'il ne désire pas non plus absolument le tuer). Il n'empêchera pas les personnages-joueurs de partir sachant qu'ils n'ont aucune raison de les dénoncer aux Stilfari'n. Il prendra quand même soin que Markus leur vole, la veille de leur arrivée, la carte qui indique précisément où ils se rendent (au cas où ils l'auraient encore). Les rencontres dans la jungle, dans les cavernes et dans les étendues désolées sont possibles bien qu'il ne faille pas trop en rajouter non plus, ce n'est pas le but du scénario.

Complications

En fait, le principal intérêt de ce scénario est le duel mental entre l'oncle et Markus. Personne ne sait comment cela va se terminer, mais il faut absolument que Markus puisse trouver un moyen de repartir avec les personnages-joueurs. Il a tout de même peur du nécromancien, mais encore plus de se retrouver seul avec lui. Il ne supporte donc pas l'idée d'être laissé avec lui et son attitude change au fur et à mesure du voyage, alors qu'il prend conscience que le nécromancien n'a aucun intérêt à laisser qui que ce soit en vie. Il épargnera les personnages-joueurs parce qu'ils sont puissants, mais il n'y a aucune raison qu'il fasse de même avec lui. D'un autre côté, en parler aux personnages-joueurs est risqué vu leur attitude générale (encore que, cela dépend de leur comportement général. On peut toujours rêver à des fusionnés humanistes non ?). En fait, la façon la plus intelligente de créer cette ambiance malsaine entre Markus et son oncle est d'émailler le voyage de petits événements qui doivent finir par mettre la puce à l'oreille aux personnages-joueurs. Markus refusera par exemple de dormir en même temps que son oncle (les personnages-joueurs pourront prendre cela pour de la méfiance envers eux), puis refusera de monter dans le même chariot que lui. Enfin il pourra devenir complètement fou de rage quand, blessé accidentellement, son oncle se propose de le soigner et recueille un peu de son sang dans un tube à essai (en l'occurrence, il a raison de se méfier).

Les assassins

Les personnages-joueurs sont engagés par un riche marchand vaerelien afin qu'ils le débarrassent de concurrents trop encombrants. Ces derniers sont assez bien protégés et il ne sera pas aisé de mener à bien cet assassinat.

Introduction

Les personnages-joueurs glandent dans une ville extérieure de Vaeriel. Ils aiment se mêler aux populations hétéroclites qui vivent dans ces endroits, surtout parce que cela leur rappelle un peu leur continent originel (qu'ils regrettent d'ailleurs). Mais pour vivre de cette façon, il faut bien entendu de l'argent et donc, surtout du travail de temps en temps. C'est un marchand bourgeois, qui ne semble pas avoir sa place dans la taverne où ils logent, qui les aborde vers une heure du matin, juste avant la fermeture. Le marchand avait d'ailleurs visiblement longtemps hésité à les aborder car il était là depuis 22 heures et a passé sa soirée à dévisager les

clients de l'établissement. Le travail qu'il leur propose est simple : assassiner tous les habitants d'une maison, dans deux jours. Il précise qu'elle n'abritera que des hommes d'âge mur, comme si cela gênait les personnages-joueurs de tuer des femmes et des enfants. Visiblement, il ne sait pas vraiment à qui il a à faire. Ce petit boulot est payé 200 canines par personne, mais l'homme précise que c'est peut-être le début d'une collaboration très fructueuse entre lui et les personnages-joueurs et que ce premier travail est une sorte de test pour la suite. L'homme est bon diplomate et ce qu'il leur dit est complètement faux : il compte bien ne plus jamais avoir de nouvelles d'eux de toute sa vie.

Réalisation

Ce boulot semble intéressant surtout vu le peu de temps que cela va leur prendre. Ils ont rendez-vous une heure après avoir accompli leur forfait à la taverne où ils viennent de rencontrer leur commanditaire. La maison indiquée par leur employeur est située dans un quartier assez malfamé, ce qui est assez étonnant vu sa dégaine. Qu'il fraye avec des petites frappes est tout de même étonnant. Pire encore, si les personnages-joueurs se dérangent avant la date fatidique, ils verront que la maison est à vendre et pour l'instant inhabitée. Trois heures avant l'heure prévue (23 heures), les personnages-joueurs pourront voir débarquer une dizaine de gardes fortement armés. Ce ne sont pas des soldats de l'armée régulière et ils ressemblent plus à une milice privée (ils ont tout de même un uniforme). A l'heure prévue, les personnages-joueurs pourront voir débarquer plusieurs hommes (4 au total), chacun accompagné par 4 gardes du même tonneau que ceux arrivés plus tôt. Cela fait tout de même 26 gardes dont il va falloir se débarrasser, sans compter les 4 marchands qui ne sont peut-être pas manchots non plus. Cela va faire une sacrée baston.

Lieux traversés

Le premier lieu que les personnages-joueurs vont visiter, c'est la taverne dans laquelle ils acceptent la mission qui sert aussi pour la remise du petit pactole une fois la mission terminée. Elle est fréquentée principalement par de petits criminels et par des gens peu fortunés qui n'ont pas froid aux yeux. Les rixes y sont fréquentes et les clients ressortent quelquefois les pieds devant.

Le deuxième lieu, le plus important, est celui qui sert de cadre à l'exécution dont les personnages-joueurs sont les bourreaux. C'est une grande maison de deux étages aux fenêtres barrées par des planches clouées. Elle est en vente et ne compte qu'un minimum de meubles. Les marchands qui s'y donnent rendez-vous ce soir-là l'ont louée pour la nuit et comptent bien passer inaperçus. L'employeur des personnages-joueurs n'a pas été invité et ne voit pas cela d'un très bon oeil. De part sa configuration (une seule porte d'entrée, pas de fenêtres utilisables pour entrer par effraction), le lieu est facile à défendre d'autant que les gardes sont nombreux. Les combats auront donc lieu dans un espace limité où les armes de grande taille auront bien du mal à fendre l'air. Les gardes sont habitués à combattre dans de tels endroits et sont, eux, équipés en conséquence.

Personnages rencontrés

Le premier personnage rencontré est Galek, un riche marchand de Palok, qui compte bien rester anonyme. Il ne donnera son nom sous aucun prétexte et, si les personnages-joueurs se renseignent, personne ne l'aura jamais vu traîner dans le coin. Il est en effet venu dans les bas quartiers de la ville uniquement pour engager des tueurs et n'y reviendra certainement jamais après les avoir payés (et encore... voir ci-dessous au paragraphe « Complications »).

Les gardes engagés par les marchands pour les protéger sont des vétérans de l'armée qui ont décidé de laisser tomber cette organisation pour des boulots moins réguliers mais mieux payés. Ils savent se battre et aiment ça. Ils sont équipés de cottes de mailles et armés d'épées longues. Ils possèdent aussi un arc chacun, mais ne l'utiliseront certainement pas dans la maison, les portes étant trop petites et les couloirs bien trop courts pour cela.

Les quatre marchands à assassiner ne sont que cela : d'innocents commerçants Ils ont simplement eu le malheur de faire une réunion de travail sans inviter Galek. Ils ne combattront en aucun cas et se contenteront de supplier leurs bourreaux de les laisser en vie. La société vaerelienne ne les pleurera pas longtemps, bien qu'une petite enquête sera quand même décidée.

Complications

Il se peut très bien que Galek décide de ne pas payer les personnages-joueurs et même de les dénoncer à la garde au moment où il aurait dû leur payer ce qu'il leur devait. Autant dire que cela ne va pas plaire aux personnages-joueurs et que Galek a intérêt à ce qu'ils soient tous morts pour espérer dormir tranquille un jour. Malheureusement ce ne sera certainement pas le cas, puisque les autorités n'enverront sur place qu'une demi-douzaine de gardes (dommage...).

La seule façon encore plus vicieuse de compliquer le scénario est que Galek les dénonce alors qu'ils s'apprêtent à sortir de la maison où ils ont tué tous ces marchands. La garde ne sera pas plus nombreuse, mais les soldats auront certainement le temps d'appeler du renfort. L'enquête précisera que les adversaires du pouvoir ont tué pratiquement trente personnes et cela fait une différence avec un simple combat dans une taverne (même si les gardes tués sont les mêmes).

Une dernière façon de créer des complications est de prévoir une deuxième couche de gardes postés dans une maison non loin de la première. Dès que les personnages-joueurs seront entrés dans la première, ils surgiront par derrière en hurlant afin de semer le trouble parmi les personnages-joueurs. Leur nombre dépend de la puissance des personnages-joueurs et du sadisme du maître de jeu, mais on peut dire que 5 gardes supplémentaires est un bon chiffre.

Initiation

Les personnages-joueurs sauvent d'une mort certaine un jeune indigène. Ce dernier leur propose une série d'épreuves dans le but de leur apprendre les bases du contrôle des animaux. Ces épreuves sont dures mais les pouvoirs à la clef ne sont pas à négliger.

Introduction

Lors d'un voyage dans la jungle, les personnages-joueurs sont confrontés à une scène fort étonnante : un jeune indigène d'une dizaine d'années est perché sur un arbre et fait tout pour les prévenir de quelque chose en poussant de grands cris stridents. Avant qu'ils n'aient eu le temps de réagir, les personnages-joueurs sont attaqués par un groupe de gros dinosaures. Le combat fait rage et avant même qu'ils ne puissent se réintéresser à l'enfant, ce dernier descend de l'arbre et est immédiatement entouré par des guerriers indigènes arrivés en hâte. L'enfant semble leur raconter quelque chose et l'ambiance est un peu lourde avant que les guerriers ne comprennent que les personnages-joueurs ont sauvé l'enfant. Un des indigènes parle le Vaerelien et invite les personnages-joueurs à les suivre. S'ils acceptent, ils se retrouvent rapidement dans un village composé d'une trentaine de huttes. Il est évident que c'est un camp provisoire et que la tribu doit certainement être nomade. La soirée se passe en fête et en repas pantagruélique. Lorsque le soleil se lève, l'homme qui parle le Vaerelien les réunit et leur propose d'être initiés à leurs rites pour les remercier d'avoir sauvé le jeune enfant. Il ne leur reste plus qu'à accepter pour que le scénario puisse commencer.

Réalisation

Les épreuves que les personnages-joueurs vont devoir surmonter sont des rites que les indigènes ont conçus pour éprouver les jeunes guerriers avant de les initier aux arts du contrôle des reptiles et des dinosaures. Chaque épreuve doit être subie au mieux des possibilités de chaque personnage, mais le fait d'échouer à l'une d'elles n'est pas du tout éliminatoire. Le but est plus de participer que de gagner. Seul un personnage qui aura raté toutes les épreuves sera manifestement indigne de partager ces connaissances et n'aura donc pas le droit d'être initié. De même, si un personnage-joueur fait mine d'y mettre de

la mauvaise volonté ou utilise des pouvoirs pour surmonter de façon anormale les épreuves, il sera écarté de l'initiation. Chaque épreuve doit être accompagnée d'une description du cérémonial, ainsi que d'une série de jets de dés. Ne faites pas jouer cela comme une partie de 421, mais bien comme un moyen de faire du roleplay de façon originale. Chaque épreuve représente un type de créature vivante car les sorciers indigènes prévoient que pour contrôler les reptiles, il faut dominer tous les autres types de créatures.

La première épreuve est celle de l'oiseau. Le personnage-joueur doit se jeter du haut d'un arbre, les pieds entravés par une liane. C'est un peu comme le benjie, sauf que la liane n'est pas élastique et que ce sont les jambes du personnage-joueur qui supportent toute la puissance du choc. Cela demande un jet d'Endurance fois 4 et un jet de Force fois 3. Si l'un des deux est raté, le personnage-joueur se blesse légèrement et subit des dommages de type B. Si les deux sont ratés, le personnage-joueur se blesse gravement et subit des dommages de type G. Si les deux sont réussis, le personnage-joueur n'est visiblement pas éprouvé par le choc et est acclamé par tous les indigènes.

La deuxième épreuve est celle du poisson. Le personnage-joueur doit simplement plonger dans une petite mare afin de ramasser un objet métallique que l'on voit briller au fond. Cette épreuve nécessite un ou plusieurs jets d'Endurance et est plus difficile que la première pour deux raisons : d'une part l'objet métallique est fixé au fond (et ne peut pas être arraché). D'autre part, les indigènes referment une grille sur la mare pour que le personnage-joueur ne puisse pas remonter respirer.

Chaque individu doit trouver lui-même un moyen de s'en sortir vivant. Si manifestement il se noie, les indigènes ouvrent la trappe et vont le chercher, en plongeant à leur tour si besoin est. Chaque personnage-joueur doit passer cette épreuve afin de ne pas pouvoir communiquer aux autres ce qu'il a vu ou ce qu'il a fait. La première façon de sortir est de défoncer la grille avec un jet de Force fois 1. Ce n'est pas donné à tout le monde. La deuxième est de trifouiller l'objet métallique. En le faisant tourner de 180° vers la gauche, il fait s'ouvrir la grille (elle reste placée sur la mare mais peut être soulevée sans aucun problème).

La troisième épreuve est celle du mammifère. Le personnage-joueur entre dans une grande caverne. Il a les yeux bandés et doit retrouver une torche allumée. Dans la caverne, un indigène déguisé en ours doit tout faire pour l'éliminer. Il le combattra au corps à corps si le personnage-joueur se dirige vers lui. Il existe deux façons de trouver la torche (et ensuite la sortie). La première est de regarder à travers le bandeau pour tenter de distinguer une lumière. Cela demande un jet de Repérage, facile pour la sortie, difficile pour la torche. Humer l'air de la caverne pour repérer une odeur nécessite un jet de Repérage facile pour éviter l'homme déguisé en ours (qui en a l'odeur) et moyen pour repérer l'odeur de la torche qui se consume.

La quatrième et dernière épreuve est celle de l'insecte. Le personnage-joueur est placé dans une fosse qui contient des dizaines de grosses araignées. En essayant de ressortir de là, il est obligatoirement mordu par l'une d'entre elle. Dès qu'il ressort, les guerriers viennent lui annoncer qu'il a gagné et qu'il peut maintenant venir danser avec eux. Quelques secondes plus tard, le venin hallucinogène de l'araignée a fait son effet et le personnage-joueur prend tous les êtres humains qu'il voit pour de grandes araignées géantes qui marchent sur deux pattes. Il peut tenter de les attaquer ou agir à sa convenance. S'il tente de ne pas y croire ou s'il dit qu'il croit être victime d'une hallucination, une des araignées (un indigène) lui lance l'antidote au visage. Le personnage-joueur se sent complètement bloqué par une toile d'araignée et s'évanouit. Il se réveille guéri quelques minutes plus tard.

Complications

Si les personnages-joueurs sont dignes de devenir guerriers, ils passeront le reste de la nuit à chanter et à danser avec leurs frères et seront même obligés de se peindre le corps de couleurs vives. Leur initiation ne commencera que le

lendemain et durera certainement plusieurs semaines. Reportez-vous à ce sujet au chapitre qui concerne les indigènes et leurs pouvoirs magiques. Le scénario peut être compliqué par un indigène jaloux qui s'arrange pour compliquer encore plus les épreuves, voire en trichant ouvertement ou en sabotant les objets utilisés. On peut imaginer par exemple que la corde de la première épreuve est assez usée pour casser au deuxième saut ou que la pièce métallique du puits est grippée et ne peut pas plus déclencher l'ouverture de la grille. Les possibilités sont quasi infinies et les personnages-joueurs pourront même poursuivre leur enquête pour trouver le coupable parmi tous leurs nouveaux amis. Pour arranger encore les choses, on peut imaginer que des soldats vaereliens débarquent alors que les personnages-joueurs sont en train de passer leurs épreuves (une attaque pendant qu'un personnage-joueur est sous hallucination peut être particulièrement grandiose, surtout si on ne lui donne pas l'antidote à temps).

Objectif : ludions

Des rebelles au pouvoir en place se sont rendus compte que toute la partie officielle du gouvernement Stilfari n'est accessible qu'à partir des ludions qui traversent les bas-fonds. Un sabotage de la salle de contrôle des ludions porterait un sacré coup à l'organisation tant huilée des Stilfari'n.

Introduction

Après avoir vécu quelques semaines, voire quelques mois sur Vaeriel les personnages-joueurs se sont rendus compte que les ludions qui relient des différents niveaux des villes sont un point clef de la technologie vaerelienne. Pire encore, c'est le seul moyen qu'ont les Stilfari'n pour rejoindre les niveaux inférieurs où se trouvent leurs laboratoires et leurs bâtiments administratifs. Détruire les ludions est un moyen de bloquer toute la machine stilfari et ce, avec un minimum de travail. Les personnages-joueurs ont dû se rendre à cette évidence depuis longtemps, mais saboter les dizaines de ludions que l'on trouve dans chaque ville est bien trop compliqué et l'idée a donc été abandonnée. Cependant, un jour que les personnages-joueurs avaient bu plus que d'ordinaire, ils entrent en contact avec un autre poivrot qui se vante de posséder une carte indiquant un lieu mystique et mystérieux : une salle d'où on pourrait contrôler tous les ludions des sept villes. Cette carte est relativement précise et indique que ladite salle est située dans le sous-sol, sous la capitale de l'Empire Vaerelien, à quelques centaines de mètres sous le niveau administratif le plus bas. Achetée pour quelques canines, cette carte peut très bien être réelle et les personnages-joueurs vont donc essayer d'accéder à cette salle afin de mettre à mal une grande partie de l'efficacité des Stilfari'n.

Réalisation

Le scénario est difficile et les personnages-joueurs auront bien du mal à accéder ne serait-ce qu'à la capitale des Vaereliens. L'accès y est difficile et les personnages-joueurs ont une trop sale tête pour avoir le droit d'y entrer sans autorisation (et ils n'en ont pas). Le meilleur moyen (mais c'est tout de même très difficile) est de passer par les sous-sols en partant d'une autre ville. Il suffit ensuite de descendre quelques niveaux pour trouver son bonheur. C'est une expédition très dangereuse et surtout très longue, sans aucun moyen de remonter se reposer à la surface. Imaginez-vous donc parcourir plus de dix kilomètres de galeries hantées par des dizaines de créatures et plusieurs tribus humaines toutes plus bizarres les unes que les autres. Sans compter en plus que l'endroit où se trouve la salle de contrôle (car elle existe vraiment) est sur le territoire d'un groupe de Maris dont le but est de maintenir la salle totalement fermée et d'empêcher toute intrusion. Ils sont fanatiques et ne pourront être vaincus que par le combat.

Lieux traversés

Le sous-sol est un dédale de couloirs, de salles, de coursives et de conduits d'aération en tous genres. On trouve aussi des portes bloquées, des zones effondrées, et il faut souvent descendre et monter les niveaux pour pouvoir espérer avancer un tant soit peu. Si l'on n'a pas de moyen de repérer le nord, il sera difficile de

suivre le même chemin et les plans seront donc obligatoires pour bien se diriger. Quoi qu'il en soit, on doit compter tout de même qu'un groupe se promenant dans ces endroits se doit de parcourir un maximum d'un kilomètre par jour, au grand maximum, et ce s'il ne s'arrête pas et si ses membres ne combattent pas (ce sera certainement difficile). Les changements de niveaux sont les événements les plus gênants car il est rare que les escaliers soient encore en état. Certaines parties du sous-sol comportent d'énormes cavernes effondrées et on peut y trouver de véritables forêts de champignons, voire des villages ou des villes. Le tout est bien entendu entièrement entouré de métal et de plastique puisque, je vous le rappelle, le sous-sol n'est que la partie invisible d'un vaisseau qui relie les sept villes entre elles.

Personnages rencontrés

Les créatures souterraines, monstres à moitié aveugles et êtres humains cavernicoles rencontrés dans les sous-sols, n'ont pas besoin d'être tous dangereux s'ils sont tous originaux et étranges (surtout étranges). La galère qui consiste à trouver une salle unique dans ces sous-sols immenses peut être allégée par quelques rencontres qui feront deviner aux personnages-joueurs toute la richesse de ce monde qui s'ouvre à eux. Prenez tout de même soin de ne pas les opposer à des monstres trop puissants mais vous pourrez par contre leur faire rencontrer des tribus toutes plus bizarres les unes que les autres. Elles n'ont même pas besoin d'être hostiles, juste différentes de celles qu'ils ont découvertes à la surface. Les Maris fanatiques, par contre, doivent être fortement armés et décidés à ne pas céder d'un pouce. Ils n'agiront pas comme ceux d'un scénario précédent (« Les Maris aux trousses ») et lanceront vagues d'assauts sur vagues d'assauts. Ils sont trop nombreux et trop extrémistes pour jouer la guérilla ou les commandos (encore heureux !).

Complications

La complication la plus simple est que la salle contienne en effet les dispositifs de mise en marche de tous les ludions mais que les relais soient abîmés entre la salle et certains ascenseurs. D'autre part, on peut imaginer que les équipements qui se trouvent dans cette salle soient complexes à utiliser et qu'il faille donc pousser les bons boutons au bon moment et les bons leviers, ni trop tôt, ni trop tard. Cela demandera certainement un jet de Volonté difficile, voire pire encore (c'est-à-dire un jet avec un malus minimum de 80%). On peut aussi imaginer que des Maris survivants se soient repliés et qu'ils choisissent de lancer une dernière attaque lorsque les personnages-joueurs sont en pleine réflexion et tentent de comprendre comment peuvent bien marcher cette salle et ses multiples boutons et leviers. Les personnages-joueurs peuvent aussi décider de tout laisser en place et de mettre des hommes à eux pour déplacer les ludions selon leur bon vouloir en vue d'une attaque future des villes. Car cela doit bien être clair dans leur esprit : s'ils sabotent cette pièce, les ludions ne fonctionneront plus jamais et ce, pour qui que ce soit.

Rendez-vous avec vous-même

Les personnages-joueurs sont capturés par les Stilfari'n et confrontés à leur passé. On leur révèle leur véritable identité, ainsi que le crime pour lequel ils sont censés avoir été punis. Il leur reste à trouver un bon moyen de sortir de là afin d'éviter de purger la peine qui leur reste... L'éternité c'est un peu long.

Introduction

Ce scénario commence au moment où les personnages-joueurs sont capturés par les Stilfari'n pour quelque raison que ce soit. Ils sont gardés longtemps en prison mais ne sont pas torturés (un peu au début, mais cela s'arrête rapidement). Ils sont ensuite confrontés à des dizaines de Stilfari'n différents qui leur posent des tas de questions sur leurs origines. Ils vivent de mieux en mieux et sont de mieux en mieux nourris. D'un cachot, ils passent à la prison et de la prison à la liberté surveillée. Ils vivent comme des prisonniers mais ont une illusion de liberté. Les systèmes de défense mis à la disposition des

geôliers sont énormes et toute tentative d'évasion est vouée à l'échec. Les personnages-joueurs ne savent pas vraiment où les Stilfari'n veulent en venir et ces derniers sont trop vagues dans leurs questions pour deviner quoi que ce soit.

Même leurs alliés à l'extérieur (s'ils en ont) n'ont jamais vu cela et cette attitude des Stilfari'n est réellement étrange. Gageons que tout cela n'est qu'une trahison de plus et pas une tentative d'humanisation des Stilfari'n.

Réalisation

Et un beau jour les soldats d'élite vaereliens viennent chercher les personnages-joueurs et les conduisent dans le bureau d'un Stilfari visiblement très puissant. Il est entouré d'une véritable nuée de Shakrans de platine et les deux rangées de gardes en armure complète ne leur disent rien qui vaille et leur prouvent par la même occasion la puissance de l'individu qu'ils ont devant eux. Il s'exprime en ces mots :

« Je suis content de vous avoir retrouvés. Je ne pense pas que vous puissiez me reconnaître mais moi je vous connais. Vous êtes venus à moi il y a des centaines d'années, peut-être des milliers. Vous étiez des humains et vous êtes devenus immortels. Grâce à moi. Vous me devez ce que vous êtes et il serait assez gracieux de votre part de me raconter votre vie depuis le jour où vous vous êtes échappés de cette plaque de cristal qui vous retenait prisonnier. »

L'homme arrête de parler et regarde simplement les personnages-joueurs, sans rien ajouter. Il les regarde dans les yeux comme s'il voulait percer leur cerveau et lire dans leurs pensées. Il attend en silence, il attend simplement que l'un d'entre eux brise le silence et dise quelque chose.

En espérant qu'un dialogue prenne forme, il devient rapidement évident que l'homme veut tout savoir de leurs vies, tout ce qu'ils ont fait depuis leur « évasion ». A eux de voir ce qu'ils veulent bien raconter.

Lieux traversés

Les prisons que vont visiter les personnages-joueurs sont toutes très différentes les unes des autres et sont de plus en plus luxueuses au fur et à mesure qu'ils en changeront. Ils finiront en résidence surveillée, mieux traités et mieux nourris que nombre de Vaereliens. Les deux autres lieux que vont visiter les personnages-joueurs sont le palais où trône le responsable de la grande prison et la grande prison elle-même, qui abrite les milliers de plaques de cristal dans lesquelles sont retenus prisonniers des milliers de criminels, tous plus méchants et plus fous les uns que les autres. Ces deux bâtiments sont parmi les plus célèbres de Vaeriel et tout en ces lieux respire la richesse et la puissance des Vaereliens. Rares sont ceux qui peuvent y entrer et plus rares encore sont ceux qui en ressortent. Reste à savoir si les personnages-joueurs en feront partie.

Personnages rencontrés

L'homme qui leur parle est l'un des plus hauts dignitaires de Vaeriel. C'est un Stilfari vraiment très puissant qui possède certainement des capacités magiques qui dépassent de loin celles décrites dans les règles du jeu. Ses Shakrans de platine sont surarmées et les troupes d'élite qui l'accompagnent en permanence portent les armures les plus lourdes et les plus résistantes de tout l'Empire. Ils utilisent tous à la perfection des armes de contact et de tir intelligentes. Ce sont des adversaires craints qui ne quittent heureusement jamais la capitale de Vaeriel et ce, quels que soient les événements se déroulant à l'extérieur.

Leur interlocuteur se nomme Hakish qui, en tant que responsable des prisons d'Irkann, est franchement heureux de retrouver des prisonniers qui s'étaient échappés depuis plusieurs centaines d'années (voire des milliers). Il ne les laissera pas partir bien évidemment et compte bien les remettre dans leurs cristaux après avoir encore allongé la liste de leurs crimes. Il compte bien pour cela les mettre en confiance et les faire parler en étant le plus sympa possible.

Les Shakrans qui poursuivront les personnages-joueurs quand ceux-ci auront pris la fille de l'air seront environ 3 par personnage-joueur et ne seront pas aussi puissantes que la garde personnelle d'Hakish (il ne s'en sépare jamais).

Complications

En tant que maître de jeu, c'est vous qui aurez le plus de travail pour ce scénario puisque l'interlocuteur des personnages-joueurs est censé, en même temps qu'il leur parle de leur vie passée, les éclairer sur leur vie avant leur mise sous cristal. Il devra donc analyser les pouvoirs dont ils disposent pour créer une histoire réaliste et passionnante. C'est l'un des événements les plus importants de la vie d'un personnage de Bloodlust (avec la fusion, bien entendu, et son incarnation dans une arme) et vous devrez prendre un temps fou pour tout prévoir et créer une histoire crédible. Il se peut que son passé ne plaise pas du tout au personnage-joueur, mais ceci ne doit pas être une punition et un tel passé devra être réservé aux personnages-joueurs qui adorent faire du roleplay dans toutes les circonstances, mêmes les plus critiques. Un puissant guerrier peut se découvrir simple fabriquant de fausses canines et un personnage relativement réservé peut avoir été condamné car c'était un politicien très charismatique qui faisait de l'ombre à l'Empereur. Sans compter la pire ordure qui peut découvrir qu'il était en fait innocent mais que les crimes qu'il a commis lorsqu'il était arme-dieu le condamnent cette fois-ci à perpétuité pour de bonnes raisons. Dans tous les cas, un personnage qui possédera la capacité d'invocation de morts vivants est obligatoirement un ancien nécromancien (en plus d'autres choses si vous désirez). Après avoir tout compris sur leur passé, Hakish leur précisera qu'ils seront de nouveau discorporés le lendemain. Ils devraient prendre cela relativement mal et parvenir à prendre la fuite dès qu'il aura tourné les talons (reste à savoir s'ils parviendront à échapper aux Shakrans qui les prendront en chasse). Une sacrée course-poursuite dans les rues d'Irkann en perspective.

Retour vers Tanaephis

Un nécromancien promet aux personnages-joueurs de les renvoyer magiquement sur Tanaephis s'ils acceptent un dernier travail pour lui. Si la mission se passe bien, il n'en est pas de même pour le retour tant espéré.

Introduction

Il est possible que les personnages-joueurs aient bien envie, à un moment ou à un autre de la campagne, de revenir sur Tanaephis. Il se peut aussi qu'ils ne supportent pas le monde qu'ils ont découvert et dans lequel ils ne se sentent pas vraiment bien. Le seul moyen pour cela est de prendre un bateau (c'est pratiquement impossible) ou de faire confiance à un puissant magicien. Quel magicien ? Un nécromancien pardi, les Stilfari'n ayant très peu de raison d'aider les personnages-joueurs (et, de toute façon, ils ne peuvent pas disposer d'une puissance leur permettant de déplacer des êtres vivants de continent en continent). Vous savez quoi ? Les nécromanciens non plus, mais les personnages joueurs ne l'apprendront qu'à leurs dépens et pas tout de suite. L'aventure commence alors que les personnages-joueurs discutent avec un nécromancien de leur connaissance. Ce dernier est très intéressé par leur désir de retourner chez eux et leur propose un marché honnête : une dernière mission avant le grand départ en première classe organisé par ses soins. Comme le premier Conan venu à qui on promet la résurrection de Valeria, ils tombent dans le panneau et acceptent.

Réalisation

Leur part du marché est facile à remplir puisqu'elle consiste à assassiner un dignitaire stilfari qui vit dans les cimes d'Akirba. Il possède une garde personnelle bien armée et fortement entraînée, mais il est des cas où l'homme se sépare de sa garde, en particulier lors des réceptions données aux plus hauts niveaux de la cime. C'est donc là que les personnages-joueurs devront frapper. La prochaine est prévue pour le surlendemain et les personnages-joueurs devront se dépêcher pour savoir exactement où



elle se déroule, ainsi que les moyens qu'ils vont utiliser pour s'y rendre avec armes et bagages. Le voyage dans les cimes est facile s'ils parviennent à contrôler un ludion qui mène aux plus hauts niveaux. C'est une opération commando relativement risquée mais qui concerne des niveaux où les combats sont rares et les soldats souvent ramollis par un trop grand calme et une routine trop pesante. Rien ne devrait donc les gêner, à moins que les personnages-joueurs ne soient vraiment trop empotés ou simplement trop lents et que les renforts puissent arriver à temps. Le nécromancien a fait apparaître le visage de l'homme à abattre dans leurs rêves et ils ne devront donc pas avoir à chercher beaucoup pour l'éliminer.

Lieux traversés

Les cimes et les ludions qui y mènent sont les endroits les plus luxueux que les personnages-joueurs ont pu visiter depuis leur arrivée sur Vaeriel (et certains endroits sont mêmes plus beaux encore que les plus beaux palais de Pôle, les grands dômes d'origine elfe). De certaines terrasses, on peut voir les autres villes et la jungle à perte de vue, sans compter les villes et les villages extérieurs où les hommes grouillent comme des fourmis. Ce n'est pas étonnant que les Stilfari'n qui vivent ici soient déconnectés de la vie. Tout ici n'est que calme et volupté (un peu comme dans Côte Ouest) et le temps semble passer bien moins vite. Le sol des couloirs est dissimulé par de magnifiques tapis ou des peaux de bête. Le silence est omniprésent et on chuchote plus que l'on ne parle. On croise des gardes en permanence mais rares sont ceux qui sont armés d'autre chose que d'une épée de cérémonie qui doit se briser à la première passe d'arme. La confiance des Stilfari'n envers leur système de défense des niveaux inférieurs leur permet de croire à leur toute-puissance. Les personnages-joueurs vont leur faire comprendre qu'ils ont tort.

Personnages rencontrés

Le nécromancien qui engage les personnages-joueurs se nomme Darren et compte bien les entuber sur toute la ligne, histoire de se servir d'eux une dernière fois avant de les envoyer paître dans une contrée lointaine. Il sait que ses pouvoirs ne peuvent les renvoyer jusqu'à Tanaephis mais plus loin il les enverra, plus longtemps ils mettront à revenir (logique) et d'ici là, ils l'auront certainement oublié (ça c'est moins sûr).

Les gardes que les personnages-joueurs vont combattre sont bien armés et nombreux mais n'ont ni l'expérience, ni le courage de ceux qu'ils ont l'habitude de rencontrer. Il leur faudra donc agir vite afin de ne pas être submergés sous le nombre. La partie la plus difficile du scénario sera le moment où, redescendant dans les niveaux inférieurs avec un ludion, ils seront accueillis par des gardes prévenus et eux tout à fait entraînés. A eux de trouver un moyen original de leur échapper. Ils portent une épée de cérémonie inutilisable en combat mais peuvent récupérer rapidement leur équipement martial dans des salles prévues à cet effet et qui débordent d'épées, d'arbalètes et de cottes de mailles.

Leur cible, un certain Eanik, ne se défendra pas et sera muet de terreur lorsqu'il les verra débouler dans la soirée. Son dernier mot sera une sorte de soupir qu'il poussera lorsque la lame d'un des personnages-joueurs fouillera ses chairs grasses pour trouver son coeur.

Complications

Le problème viendra du nécromancien qui n'est pas aussi puissant qu'il le dit. Il fera son rituel le plus sérieusement possible (il compte bien les renvoyer TRES loin de lui, et vaguement dans la direction de Tanaephis tant qu'à faire...), mais cela ne suffira pas à un retour en fanfare. Un jet sur la table ci-dessous permettra de savoir où ils se retrouvent. Bonne chance !

1) Great Marvelous Heroic Fumble : les personnages-joueurs ne bougent pas d'un pouce et le nécromancien est tué par le retour de flammes magique. Il meurt sans leur avouer qu'il s'était moqué d'eux. A la limite, c'est tant mieux pour les prochains nécromanciens qui croiseront leur chemin.

2) Trop bas : les personnages-joueurs se retrouvent sous Akirba, au niveau le plus profond des sous-sols. Bon courage pour remonter. Je crois que c'est le début d'une nouvelle campagne...

3) Pas loin du tout : les personnages-joueurs se retrouvent dans les jungles de Vaeriel, pas très loin d'Akirba. C'est le nécromancien qui va être content lorsqu'il va voir revenir les personnages-joueurs dans à peine quelques semaines.

4) Très loin : presque dans l'océan, à la limite des terres désolées. Reste le chemin de retour qui ne va pas être sans problèmes (rares sont les êtres humains qui se sont enfoncés si loin dans les terres désolées).

5) Vraiment très loin : en mer, sur un bateau qui ramène des troupes épuisées de Sulustan à Vaeriel. Retour à l'envoyeur. Reste à se débarrasser de l'équipage et des 300 hommes de troupe. Même s'ils sont fatigués, ils n'en restent pas moins des combattants.

6) Encore plus loin : sur Sulustan, n'importe où, à votre convenance (à vous de relire « Les voiles du destin » pour vous éclaircir les idées et repartir sur de bonnes bases). Ne tenez compte de ce résultat que si vous savez quoi faire sur Sulustan, sinon, comptez ce résultat comme « Vraiment très loin » ci-dessus.

La jungle se réveille

Les personnages-joueurs, alliés avec les tribus les plus puissantes des jungles de Vaeriel, tentent d'attaquer une des six villes de l'Empire Vaerelien. La mission est fort complexe et cette aventure risque de bouleverser à jamais l'avenir du monde tel qu'on le connaît.

Ce scénario est l'un des deux proposés pour terminer le travail des personnages-joueurs sur Vaeriel. Il implique la destruction totale de leur

civilisation et ne doit pas être joué avant de nombreuses séances préliminaires. Les combats doivent être grandioses et la mort doit rôder en permanence.

Introduction

Ce scénario est une fin en soit puisque sa réussite déclenche la destruction totale de la civilisation vaerelienne. Il permet aux personnages-joueurs de se venger une fois pour toutes de tout ce que les Stilfari'n ont pu leur faire. Quant au peuple vaerelien lui-même, peut-être qu'une petite catastrophe au niveau continental devrait faire réfléchir les survivants et surtout faire descendre sensiblement leur niveau technologique et leurs désirs de conquête. Pour ce faire, et pour juste tenter de commencer ce scénario, les personnages-joueurs devront être totalement intégrés à au moins une tribu indigène et en très bons termes avec plusieurs autres. En tant qu'étrangers à la jungle, les personnages-joueurs sont à même de fédérer et de diriger toutes les tribus, ce qu'un indigène issu d'une tribu (avec ses alliés et ses ennemis historiques) n'aurait pas pu faire. Reste à se rendre dans toutes les tribus pour parler et être initiés aux rites spéciaux de chacune, discuter de la stratégie à employer et des moyens nécessaires pour le faire. C'est un travail de longue haleine qui durera certainement plusieurs séances mais qui peut être commencé longtemps avant le début de la campagne.

Réalisation

Le rôle des personnages-joueurs est principalement diplomatique tant que le combat tant espéré n'est pas engagé. Ils doivent se rendre dans chaque tribu et prouver à son chef qu'ils sont dignes de représenter l'unité des indigènes de Vaeriel. Tous détestent les Stilfari'n, mais il est possible que certaines tribus souhaitent rester à l'écart ou n'acceptent pas de combattre aux côtés de certaines autres. Ce n'est pas acceptable puisque cela risquerait de causer des désaccords parmi les alliés et mettrait ainsi fin à l'alliance déjà difficile à mettre en place. Il est impossible de jouer entièrement les actions diplomatiques des personnages-joueurs dans la jungle, mais il est conseillé de simuler les principales, les autres tribus plus petites se rangeant au fur et à mesure que les grandes prennent part à l'alliance. Il faudra ensuite organiser les vagues d'assauts successives et donc savoir ce dont les indigènes disposent, en hommes, en armement mais surtout en créatures reptiliennes. Gageons que plus de 70% des monstres antédiluviens qui rôdent dans ces jungles se jetteront sur les sept villes, dévorant tout ceux qu'ils trouveront sur leur route. Cela devrait faire réfléchir les Stilfari'n. Il faudra ensuite prendre d'assaut les villes avec les hommes et les dinosaures assez petits pour combattre dans les couloirs. Ce sera la partie la plus difficile du scénario et il faut bien dire que c'est à ce stade que les nécromanciens ont raté leur destruction totale de Vaeriel telle qu'on la connaît maintenant. Aux personnages-joueurs de faire mieux, bien mieux.

Lieux traversés

Les lieux décrits dans ce scénario sont ceux où vont se dérouler les combats pour la destruction de la société vaerelienne. Les premiers combats auront lieu lorsque toutes les patrouilles de la jungle seront anéanties quasiment en même temps. Cela ne prendra pas plus de quelques heures. Il serait souhaitable qu'aucun survivant ne vienne donner l'alerte. Ensuite, ce seront les postes avancés qui seront attaqués et détruits par les dinosaures les plus affamés et les plus terrifiants. Il ne restera là non plus aucun survivant pour raconter ce qui s'est passé. Des patrouilles qui ne rentrent pas, des colonnes de fumée montant des avant-postes détruits et des caravanes qui n'arrivent pas à l'heure devraient déjà donner quelques indices sur ce qui est en train de se passer.

Puis le mur extérieur sera attaqué. Les indigènes s'arrangeront pour déclencher deux ou trois attaques par grande ville et des dizaines de petites escarmouches afin que les renforts ne puissent pas se déplacer correctement. Les Stilfari'n ne sauront pas d'où vient vraiment l'attaque (en fait, elle vient de PARTOUT) et ne pourront donc pas encore envoyer les troupes d'élite en renfort. Une fois le mur percé en quelques endroits, les unités les plus rapides iront contourner les

fortifications et attaqueront les défenseurs dans le dos. Une fois les gardes éliminés, de gros dinosaures inoffensifs, mais très puissants dirigés par des enfants ou des vieillards, seront amenés pour démanteler entièrement le mur extérieur. Si l'assaut échoue, ce sera déjà ça de fait.

Ensuite, chaque ville subira l'attaque d'un groupe de dinosaures et d'indigènes mais toutes ne seront pas attaquées avec la même puissance. 10% d'entre elles subiront l'assaut des troupes les plus puissantes tandis que les autres n'auront affaire qu'à une escarmouche qui aura pour but de faire croire que toutes les villes sont attaquées avec la même puissance. Certaines unités se cacheront dans la région qui sépare les villes extérieures des six principales villes. C'est d'ailleurs de ces sept grandes villes que commenceront à sortir les renforts. Ils ne se sépareront pas en autant de groupes qu'il y a de villes extérieures mais chaque grande cité se décidera à sauver trois ou quatre d'entre elles. Cela fait tout de même une vingtaine de petites armées qui seraient plus puissantes si elles étaient rassemblées, autour d'Irkann par exemple. Les unités indigènes cachées loin des villes attaquées joueront les commandos et utiliseront les tactiques de guérilla pour retarder les renforts. Cela ne fonctionnera pas trop mal puisque quelques jours après le début de l'assaut (voire deux semaines pour certaines villes qui devront être assiégées) toutes les villes extérieures seront prises. Les survivants de l'armée indigène se sépareront alors en deux groupes, comprenant respectivement 80 et 20% du total de l'armée. La plus grande part attaquera une des six villes (et une seule), tandis que les 20% restants protégeront les arrières de cette armée en interceptant les éventuels renforts venus des autres villes.

Mais c'est là que la belle union stilfari s'arrête puisque toutes les villes vont tomber les unes après les autres sans que leurs soeurs ne viennent les renforcer, préférant garder leurs troupes pour défendre leurs propres murs. Cela démontre un égoïsme total et un sens de la stratégie proche du zéro absolu. Les quelques unités envoyées (plus pour faire plaisir qu'autre chose) sont détruites par les commandos qui errent sans but réel dans l'arrière-pays.

Plus de trois mois après la première attaque, les six villes sont tombées et il ne reste plus qu'Irkann, la capitale. Les forces indigènes ont subi 30% de pertes et les guerriers sont fatigués. La victoire n'est pas évidente à obtenir et les esprits commencent à se dégriser un peu lorsque les unités de reconnaissance indiquent que les troupes d'élite sont toutes là et que les armes lourdes à distance forment comme une ceinture de feu et d'acier autour de la capitale.

Une attaque frontale est difficile à imaginer, sans compter que la plupart des Stilfari'n les plus puissants sont rassemblés à cet endroit. Mais n'allons pas trop vite et je vous donne rendez-vous au chapitre sur les complications pour savoir comment tout cela va se terminer.

Personnages rencontrés

Les armées indigènes sont composées de toutes les troupes et de tous les dinosaures possibles et imaginables, tous savamment contrôlés par les meilleurs initiés. Les troupes d'élite indigènes sont la plupart du temps assez mal équipées mais possèdent une fougue, une férocité et une agilité qui compensent bien des armures. En terrain plat, contre des armes à distance, les indigènes ne peuvent pas faire grand-chose mais dès que les distances se rapprochent, ils deviennent de plus en plus puissants et ne laissent presque aucune chance à ceux qui les affrontent.

De leur côté, les troupes vaereliennes seront toutes là et le maître de jeu devra faire preuve d'imagination pour décrire toutes les armes et toutes les unités en présence. Il existe même, depuis peu, des unités de cavalerie (n'oubliez pas que le cheval est uniquement importé d'autres continents et n'existe pas à l'état sauvage sur Vaeriel).

Les armes pensantes, les nuées de Shakran et les armes lourdes qui crachent de petits plombs silencieusement sont les armes les plus terribles et les plus craintes. Elles sont malheureusement en trop petit nombre pour faire la différence, au moins dans les six villes. Parce que dans la capitale... C'est une autre paire de manches.

Complications

La principale décision que les personnages-joueurs devront prendre, c'est la façon dont Irkann devra être attaquée. Dans les descriptions ci-dessous, on estime que les ludions fonctionnent toujours; si ce n'est pas le cas, le résultat sera très sensiblement meilleur, mais pas au point de faire réussir une attaque de front. Cela étant dit, on peut donc imaginer les options suivantes :

Attaque frontale : les hordes indigènes se jettent sur les murs d'Irkann. Elles sont entièrement massacrées avant d'avoir pu entrer dans la ville elle-même. Les pertes du côté des Stilfari'n sont énormes et ils ont tout de même perdu 80% de leur puissance militaire, sans compter toutes leurs villes qui ne sont plus que cendres. Leur soif de conquête s'arrête là pour au moins quelques centaines d'années, histoire d'avoir le temps de se refaire une santé mais ce n'est pas fini pour autant, les Stilfari'n ayant de la suite dans les idées. Peut-être que les nécromanciens en profiteront pour finir le travail, mais rien n'est moins sûr.

Siège : les Stilfari'n ne se rendront jamais et les indigènes devront vivre non loin des murs pour empêcher toute sortie. Les Vaereliens mourront petit à petit puisqu'ils ne disposent plus des ressources nécessaires pour se développer. En choisissant cette option, les personnages-joueurs laissent les indigènes dans une sacrée merde (faire le siège d'Irkann pendant des centaines d'années n'est pas réjouissant), mais cela permet d'empêcher toute conquête extérieure pendant au moins un millénaire.

Sabotage : les personnages-joueurs peuvent prendre les choses en main et tenter de saboter les principales défenses stilfari'n en passant par les sous-sols. C'est possible mais cela demandera des compétences et des talents de combat importants, sans compter une chance quasiment surnaturelle, mais ce sont des héros et les héros sont censés faire des choses aussi insensées, pour le meilleur comme pour le pire. En effet, s'ils venaient à mourir, les indigènes se retrouveraient sans chef et retourneraient dans leurs jungles peu de temps après (quelques mois tout de même) et les Stilfari'n finiraient un jour ou l'autre par retrouver leur force passée. Ce qui est, avouons-le, assez rageant vu le chemin parcouru depuis leur départ de Tanaephis. Si les personnages-joueurs réussissent à créer une brèche dans la défense stilfari, les indigènes pourront attaquer et une fois dans les couloirs et les salles de la capitale, ils auront au moins quelques chances de vaincre (contre aucune en cas de charge frontale).

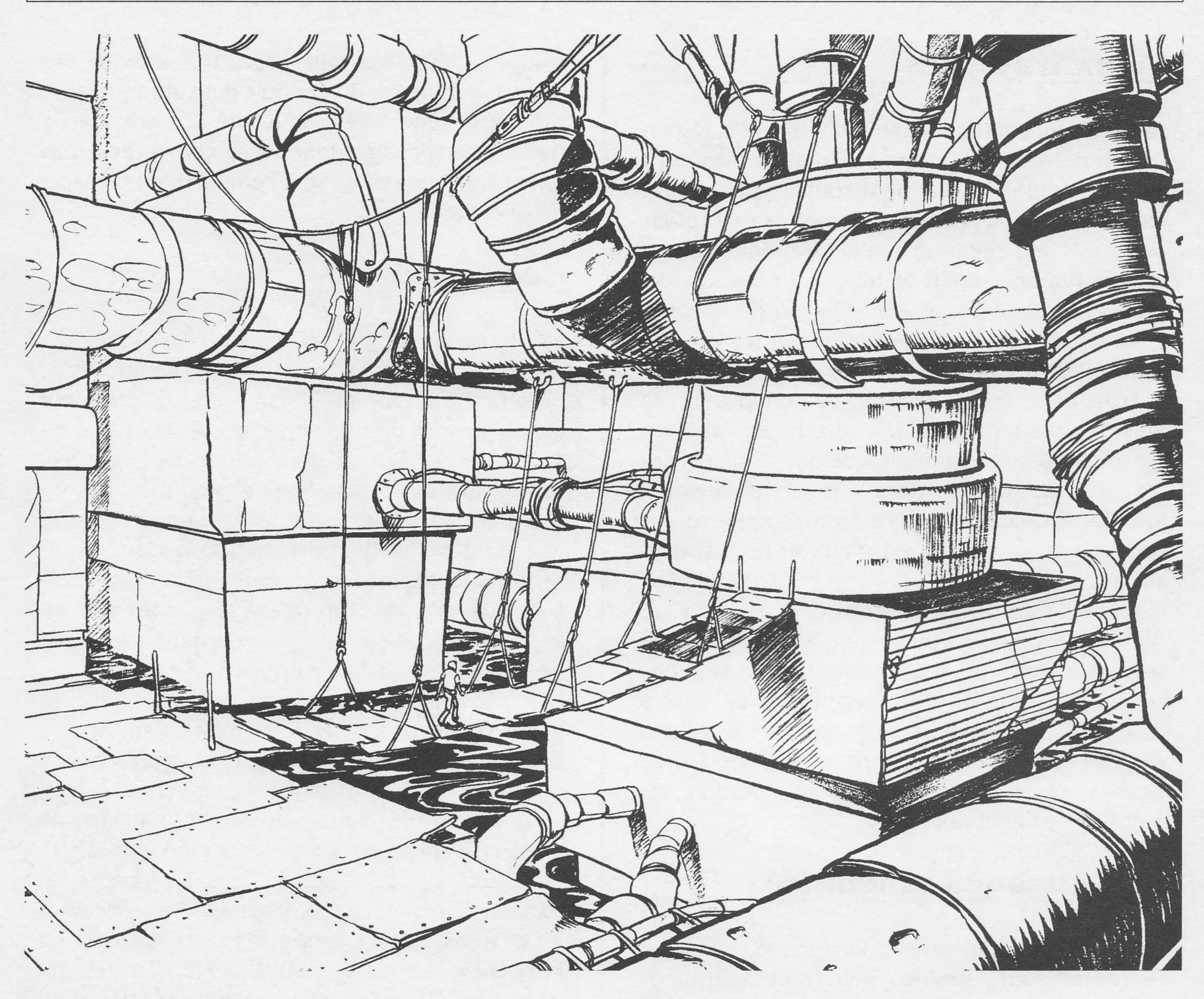
Mission : réacteur

Les personnages-joueurs apprennent d'un Stilfari dissident qu'il est possible de détruire la civilisation vaerelienne en appuyant sur un simple bouton (enfin... presque) et jamais leur vengeance ne leur a semblé aussi proche. Reste à savoir où se trouve ce satané bouton.

Ce scénario est l'un des deux proposés pour terminer le travail des personnages-joueurs sur Vaeriel. Il implique la destruction totale de leur civilisation et ne doit pas être joué avant de nombreuses séances préliminaires. Les combats doivent être grandioses et la mort doit rôder en permanence.

Introduction

Après les combats homériques de l'épisode précédent, cette aventure va vous sembler bien moins héroïque. Mais tellement plus efficace. Ce second scénario représente aussi une façon compliquée mais réalisable de détruire entièrement la civilisation vaerelienne. Certains érudits (dont l'Empereur) savent que les Stilfari'n et leur peuple ont résisté à l'hiver précédent en réchauffant l'atmosphère autour d'eux grâce à une sonde plongeant au coeur même de la planète (c'est même pour récolter ce magma que le vaisseau stilfari a tenté d'atterrir sur cette planète). Une salle située à mi-chemin entre le coeur de la terre et les sous-sols de Vaeriel permet de régler la température de toutes les villes et des régions avoisinantes (les jungles de Vaeriel). Un petit malin qui trouverait un moyen de se rendre sur place pourrait remonter le chauffage et faire griller tout ce beau petit



monde, aussi facilement qu'on cuit un oeuf à la coque. Mais l'existence même de cette pièce est un secret si bien gardé que même les Stilfari'n ne savent pas qu'elle existe. C'est dire si les personnages-joueurs ont très peu de chances d'en apprendre plus. Encore que...

Réalisation

La seule chose difficile dans ce scénario est d'apprendre l'existence de cette salle qui contrôle la température des sept cités et des jungles alentour. Le maître de jeu ne devra donner des indices aux personnages-joueurs que s'ils passent un bon moment à imaginer comment les Stilfari'n ont pu résister à l'hiver précédent. Ils pourront en parler avec des PNJs et, petit à petit, ils finiront par se douter de ce qui s'est passé. Ils pourront peut-être même trouver des documents anciens, dans les sous-sols par exemple, qui évoquent ce système de réchauffement et la façon dont il a été utilisé. Au bout de quelques séances de jeu, les personnages-joueurs devraient commencer à se rendre compte que tout n'est pas perdu et que cette rumeur de « chauffage central » est peut-être fondée.

Ils peuvent aussi se rendre compte que ce serait un moyen rapide qui éviterait bien des effusions de sang et qu'ils sont tout à fait capables de détruire eux-mêmes toute la civilisation vaerelienne sans trop d'efforts.

Reste à être certains de son existence et savoir exactement où la pièce de contrôle se trouve...

Lieux traversés

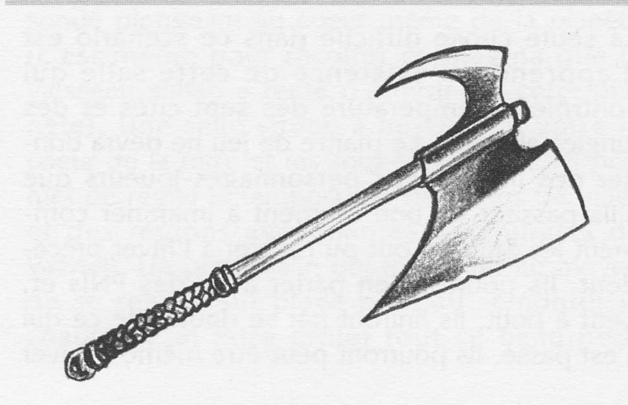
La pièce qui contrôle la température de la région de Vaeriel qui comprend la jungle et les sept villes est située directement sous Irkann, en son centre exact et à plusieurs kilomètres de profondeur. Elle est reliée au palais impérial par un unique ludion qui fait le trajet en plusieurs dizaines de minutes. La salle d'Irkann où apparaît le ludion est fortement défendue par les troupes d'élite les plus puissantes. La salle elle-même est occupée en permanence par plusieurs Stilfari'n très puissants. Un bon moyen pour se passer de la compagnie de quelques Stilfari'n serait de percer un trou dans le tunnel qui mène à la pièce en passant par les sous-sols. Reste ensuite à trouver un moyen d'arrêter le ludion et surtout de pouvoir le faire repartir (c'est certainement le plus compliqué). Notez que le conduit du ludion possède tout de même une échelle de secours avec un petit promontoire pour se reposer un peu tous les 300 mètres (ils sont justes assez larges pour deux personnes serrées l'une contre l'autre). Ca fait tout de même une sacrée trotte et un seul faux pas entraînera la mort immédiate de l'heureux élu.

Personnages rencontrés

Les individus que les personnages-joueurs vont rencontrer sont parmi les Stilfari'n et les troupes d'élite les plus puissantes de tout Vaeriel. En fait il n'existe qu'une unité plus puissante : la garde privée de l'Empereur lui-même. Rien ne permet de les différencier d'autres gardes puisque leur armure totale et leur armement intelligent sont très similaires à ceux d'autres troupes d'élite. Les Stilfari'n présents dans la salle de contrôle ne sont pas des scientifiques, mais surtout des experts en combat au contact et ils sont toujours accompagnés d'une bonne dizaine de Shakrans. Tout ceci permet d'imaginer un combat mémorable dans un endroit clos d'où il ne pourra sortir qu'un seul vainqueur. Lorsque je dis que la pièce de contrôle est petite, imaginez-la tout de même comme un groupe de trois ou quatre pièces faisant, au total, 300 m^2 (ce qui laisse tout de même largement la place de se battre avec aisance sans risquer de tout casser au premier pouvoir exotique utilisé). Les Stilfari'n et les troupes d'élite ont déjà prévu une attaque venant du ludion ou du conduit qui l'abrite et sont préparés à une telle éventualité. Ce qui signifie que les personnages-joueurs ne combattront pas en milieu connu et ce sera certainement un sacré désavantage.

Complications

La principale complication possible est celle qui consiste à laisser les personnages-joueurs se débrouiller une fois les Stilfari'n battus. Cela leur laisse un mur entier rempli de boutons, de leviers, de cadrans et d'écrans en tous genres. Tout casser aurait simplement pour effet de détruire la civilisation stilfari lors du prochain hiver (c'est un peu long non ?). Il faut donc comprendre comment augmenter la température sans que cela soit trop rapide et que les personnages-joueurs aient le temps de quitter le continent (à moins qu'ils n'aient décidé de mourir en martyrs, mais ça ne cadre pas vraiment avec les porteurs d'armes et les fusionnés). Reste donc à bien tout comprendre et à s'arranger ensuite (c'est très important) pour saboter la machine en position « très chaud » afin que les Stilfari'n ne puissent venir modifier la programmation effectuée par les personnages-joueurs. Le monde des Vaereliens tel qu'ils le connaissent sera de plus en plus invivable et, en quelques semaines, les indigènes, les Vaereliens et les Stilfari'n devront déménager dans les étendues désolées ou, pour quelques nantis, utiliser tous les bateaux disponibles pour partir sur Sulustan. Cela donnera tout de même un sacré coup de pied dans la fourmilière Stilfari et devrait empêcher la conquête de Tanaephis pour quelques centaines d'années. Sans leur base arrière, les Stilfari'n risqueront même de disparaître entièrement s'ils ne savent pas s'adapter assez vite.





Sulustan est libérée.

Les *Fusionnés* remontent plus loin encore en territoire *Stilfari* et espèrent frapper au plein coeur de *Vaeriel*, le continent d'où viennent ces sorciers.

Sur leur chemin se dressent de multiples dangers. Tout ce qui vit est mortel, tout être humain est un ennemi, toute fleur diffuse un parfum toxique, les reptiles géants règnent sur la jungle et transforment toute oasis en coupe-gorge. Et c'est sans compter avec les morts qui reviennent à la vie pour dévorer les vivants.

Mais les aventuriers qui ont vécu la campagne *Eclat de Lune* en ont vu bien d'autres. Cette fois-ci l'ennemi est tellement puissant qu'ils devront fédérer les différentes factions rebelles, commercer avec de terribles nécromanciens et explorer un dédale de cavernes immenses.

Seulement après ils pourront, rassasiés de sang et de mort, penser à leur retour et aux histoires qu'ils pourront compter à leur descendance. Mais pour l'instant, ils ne pensent qu'à une seule chose : VENGEANCE !

Cette dixième extension pour *Bloodlust* vous propose un univers prêt-à-jouer et pas moins de 30 aventures qui peuvent aussi bien être jouées indépendamment les unes des autres qu'à la suite, de façon à former une saga pleine de batailles et de mystères. Elle est entièrement jouable sans aucune autre extension que le jeu de base et permet plus d'une centaine d'heures de jeu.

Prix conseillé : 209 Francs.
ISBN : 2-911103-20-3
Edité par Asmodée Editions, 1 route de Versailles, [illegible] Villiers le Bâcle
Illustrations de couverture par Didier Graffet et Greg [illegible]